

576 KByte

DRAGONSPHERE

PUGGSY

FLEET DEFENDER

LEMMINGS

MORTAL KOMBAT II



ÜDVÖZLÜNK A XXI. SZÁZADBAN!

**MEGÉRKEZTEK A JÖVŐ SZÁZAD SZÁMÍTÓGÉPES KELLÉKEI
AZ 576 KByte ÜZLETEIBÉ.**

C64: 1.499.-
AMIGA: 1.499.-

- pisztoly markolatú kar
- 3 lözgomb
- LED kijelző
- 6 mikrokapcsoló



ALPHA-RAY



DELTA-RAY

PC: 1.999.-
AMIGA: 1.799.-
C64: 1.799.-

- 9 mikrokapcsoló
- 4 lözgomb
- kényelmes fogású kar
- auto-tűre kapcsoló

AMIGA: 2.999.-
PC: 2.999.-

- maximális érzékenységű 2 gombos egér



SPEEDMOUSE



LOGIPAD

PC: 2.499.-
AMIGA: 2.499.-
C64: 2.499.-
Snes: 2.499.-

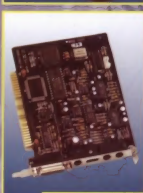
- mikrokapcsolós vezérlés
- 6 lözgomb

C64: 1.599.-
AMIGA: 1.599.-
NES: 1.999.-

- 8 mikrokapcsoló
- 4 lözgomb
- pisztoly markolatú kar
- LED kijelzők



SIGMA-RAY



SOUND-POWER

PC: 8.999.-

- 5. BLASTER kompatibilis
- beépített MIDI Interface
- 2 fejhallgató és mikrofon bemenet

PC: 1.999.-

- a formatervezés magasztalkója
- állítható dőlésszögű kar
- kézrebillő lözgombok
- a kar önműködően középre pozícionál



TORNADO



FREE-WHEEL

C64: 3.999.-
AMIGA: 3.999.-

- szabad mozgást segítő extra hosszú kábel
- érzékeny mozgás érzékelő
- repülő és autószimulátorokhoz ajánlott

576 KB, 16

TARTALOM

A legfrissebb újdonságok
és közkedvelt régiségek
szerepelnek e hónap
576-os menüjében.
Válogass kedvedre!

PUGGSY

Az eddigi legtutibb "segíts-
nekem-mert-eltévedtem-és-
vissza-akarok-jutni-a-saját-
házamba" játék jelent-
meg Amigara...

4



FLEET DEFENDER

A MicroProse ismét megújítja magát
és egy maximális életszerűséggel
megadott szimulátorral
rukkolt elő...

35



LEMMINGS

Táncra perdülhetnek
a C64-es fanatikusok,
hiszen a történelem
legjobb konverziója
jelent meg gépükre!

38



DRAGONSPHERE

Ez már a második MicroProse
újdonság egy számozott kiad-
ványban. Ugy látszik ebben a kiadás-
ban is otthonosan mozognak...

46



HÍREK	2-3
PUGGSY	4
GENESIA	5
LIBERATION	6-7
ARCHON ULTRA	8-9
ARENA	10-11
STUNT ISLAND 1.rész	16-17
BLUE & GREY	18-19
IN EXTREMIS	20
SEGA ROVAT	22-26
NINTENDO ROVAT	27-29
MORTAL KOMBAT + DOOM TIPPEK	30-31
CSEVEGŐ	32
MANGA	33
EXKLUZÍV	34
F14 FLEET DEFENDER	35-37
LEMMINGS (C-64)	38-39
DEMOCRACY /AMIGA/	40
FANTAZMAGÓRIA	41
ÉRKEZÉSI OLDAL	42-43
COSMIC SPACEHEAD	44-45
DRAGONSPHERE	46-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve
bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0965-8726

Nyomdai: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/4-66-22)

Fehérszék vezető: Gáborffy István

Lapfelkötés: Balogh Zoltán Főzetkészítő: Árpád Zoltán

Lapnyomtatás: Mihályi Ottó, Károlyi István

Nyomtatás előkészítő: Erőss István

Kinyomtatás: CONGAME GmK, 1026 Bp., Főút u. 47/b.

Levélkiosztó: 1389 Budapest Pf. 132.

Terjesztés: Művelődési Rt., 111 Bp.

Módosítás: Tóth Károly, Newpress Kft., Eötvös Rt.

Előfizetés: 576 Kétyu (CONGAME GmK), 1389 Budapest, Pf. 132.



H í R e K

MICROPROSE



A szimulátorairól híres MicroProse nem akarja meghazudtolni a róla kialakult pozitív képet, ezért a logicitás híveinek hamarosan ismét egy gyöngyszemmel kedveskedik 1992 *THE PACIFIC AIR WARRIOR* címmel. A játékokban 10 karakali amerikai vagy japán géppel operálhatunk a légterben, miután támaszpontunkról elrugaszkodtunk. Széles skálán mozog a teljesítésre váró missziók jellege, hiszen az üldözrepüléstől kezdve, a szőnyeghamkázáson át, egészen a mélyrepülések végrehajtott torpedók célhajtottatásáig minden stílusú küldetés választható. Sőt! Saját magunk tervezte missziók is készíthetők a játékokban található editor segítségével. A grafika aprólékossága egészen a hullámok fadrozódásának kopcsolásáig állítható - na, a szélesség rováására, de ez azonban annak ellenére is magasan az élvezetesség határa felé maradt. A lejátszott küldetések visszajátszhatók lesznek a legkülönbözőbb kameraállásokból (PC).

ARCANE



Mielőtt bármit is mondanák a *TURBO TRAN* nevű, az Arcane kiadásában megjelent játékáról, a gép alapján kárki könnyen megállapíthatja, hogy ez is egy felülnézeti, tükör irányban szellőző autóverseny programnak készül, mint számos híres-hírhedt elődje (Overdrive, Micro Machines). Mi akkor akkor a kirárlakú? Hát ez, hogy mindezt tudja amit a hasonmásai, csak magasabb színvonalon és még tükör élvezetet nyújtva. Például akas újítást terveznek készíteni: az általunk irányított autó előtt egy fel-felvillanó nyíl jelzi a következő kanyar irányát és ívét. Három számítógépes ellenféllel versenyezve dűngöztethetünk három típusú pályán (városi, torp és kárpitotat), vagy csak a szélességre koncentrálna az idő ellen mehetünk a gyorsasági versenyeken. Ha még azt is elárulom, hogy az alkotógárda olyan programoknál kárpitotat, mint a Syndicate, a Birds of Prey vagy a Powermonger, akkor világossá válik, hogy miért nülzi meg oly nagy várakozás mostani - az addigoktól merőben eltérő jellegű, májuskon megjelent - projektjüket (Amiga).

US GOLD



A jövőben játszandó játékok soka nem voltak oly napozárak, mint mostanság. Ezen belül az "ü" témájukok csillaga is felemel-

kedőben van. Ha ezen ismárveken kívül még a "szimuláció" kijelentés is ráillik egy programra, akkor annak minden bizalommal biztosított a sikere. Főleg ha a név mögött - *DELTA V* - a US Gold, mint kiadó és a Bethesda Software, mint fejlesztőgárda áll. Mostani úrrapülő-szimulátor-akció-akció! am ap-jaknak (vagy mi a nyavajának hívjam) igen nagy esélye van arra, hogy kárja magát a játékgyártás történetébe. Olyan hangulatú és szélességű szoda van készülében, hogy csak nál a játék szterije tipikusnak mondható: álmi és túlálm. Melyikre a jövő ávázand valamelyik kalygájának felszín, alagútjai, kutakombái, melyeken eszevesztett szélességgel rapit kannunkat üreslünk, melyet állandó tűz alatti tartanak a katalakadók. Faldotunk, hogy úgy mondvörzünk, hogy az löjnek pápp és ne kezdjünk fel a toroptárgyekre sem. Az ajánlott periféria 486, 66 MHz, 8 MBRAM. Már ez is jelez valamit, nem gondoljáték? (PC, CD ROM).

ELECTRONIC ARTS



Az Electronic Arts és az Origin egyesítették erőiket és *BIOFORGE* néven egy addig soka nem látott "valóban interaktív" hatású alkotás kiadásán fáradoznak. A fészereplő leginkább a Terminator II-ben látott folyakány fémemberhez hasonlítható - mind moz-

gásokon, mind kinözetükön. Az alkotók is ragaszkodnak a "szintetikus, 3 dimenziós szereplő" elnevezéshez, amit joggal tehetnek, hiszen a főhős mozgását egy body-builder tükörhöz fűzőből álló videofelvételeivel, majd annak számítógépre vitelével alakították ki. A sztori tiszta sci-fi: emlékek és mindennemű memória nélkül, főleg amikor félig reket testtel ábrázolunk egy idegen kalygán, melyet végre szalmaszál idegen lények leptek el. Feladatunk, hogy észzel, erővel és taktikával elpusztítsuk őket és visszanyerjük "ősmagunkat". Barmorra járunk, a képernyőn mindig a leglátványosabb kameraállás kapcsol be automatikusan, hogy a legapróbb részletekről se maradjon le. A grafika magáért beszél (mint azt képünk is illusztrálja), a szépség pedig - ha hihetünk a híreszteléseknek - addig soha nem látott mértéket üt majd meg (PC, CD ROM).

VIRGIN



Számtal minden szimulátor kérdésében ott az alap a "lag" szócska, ami arra utal, hogy az a portuka valamiképpen felülmúlja az addigi próbálkozásokat - legalábbis ezt állítják az alkotói. Hamarosan a Virgin is bizonyíthatja állítását, mely szerint a napokban megjelenő **WEREWOLF** című helikopter-szimulátor a "lagokürítésben" kiválóan teljesít: mű lesz a hangszóró vetélytársak közül. Egy zsoldos csapat kapitányaként azon kell majd fáradoznunk, hogy a kínai, japán, Fülöp-szigeteki partvidé-

kek mentén garázsdalkodó XX. századi kalózhajókat likvidáljuk és a szállító tankereket megvédjük támadásaiktól. A játék "főszereplője" a Kamov Hokom KA-50-es helikopter (másköven Werewolf), illetve társai még tükör között a Supercoakra AH-1W, a Westland Linx és a Kamov MI-8. Fegyverezéslunkra igen sok szükségünk lesz, sőt minden sikeres küldetés után ajándékot is járunk. Grafikaiul elképesztő szépséget, hangtáborilag maximális életszerűséget ígérnek a készítő. Rövidesen meglátjuk, igazat szólnak-e (PC)!

ACID SOFTWARE



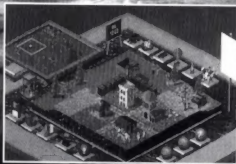
Az Acid Software pillanatában halál olyan hírnőre tett szert a Skidmarks révén, hogy a legnagyobb cégek is csak irigykedve pislogtak. Természetesen egy pillanatra sem ülték elágyodva a kákerjalkon, hanem azonnal egy újabb, csúszkát döntőgető anyag fejlesztésébe kezdtek. A **GUARDIAN** névre keresztelt játék egy 3D-s akciójáték, amely első pillantásra a régi C64-s játéka, az Encounterra, második pillantásra pedig a rendkívül népszerű Nintendo Trükkre, a Starwingerre hasonlít. Maglapp, de igaz: a játék a 17 képkocka/másodperces teljesítményével meglehetősen felülmúlja a Starwinget, a szabad 360 fokos mozgásról már nem is beszélve. Feladatunk az lesz, hogy megvéd-

jük a szimulátor, magyarul lövöldözünk ki őket, mielőtt földig romolnának a city-t. Remek grafikai elemek egészítik ki az egyébként egyszerűen magyarázott terepet és űrhajókat: lázernyalábok elcsúsznak, felraknak tárgyak darabjai szüntük végig az eget, stb. Megjelenése néhány hónapra kelül várható (Amiga).

GRANDSLAM



Tudom, hogy a számítógépes fanatikuskor nem szeretik, ha egy programot egy konzolon már létező játékhhoz hasonlítok (föltétlenül, önmagát, stb), de a Grandslam újdonságát, a **BUMP 'N' BURN**-t látva olyan hasonlóságot fedeztem fel a Nintendo szíriájával, a Mario Kart-tal, hogy al kell sütnöm ezt a lehetőséget. Hátföld karakter közül választva kell egy 3D-s autóversenyben győzedelmeskednünk, ahol minden megengedett a gyűlölet és a féltékenység. A kanyarokkal és mindenféle akadályokkal teleteremtett versenyben ki kell lökdösnünk ellenfeleinket a pályáról, vagy a számtalan extra felvethető fegyverrel likvidálhatjuk őket. A programban olyan csúcs elemek lehetnek, mint az Outrun, a PowerDrift és a Buggy Boy, csak mindenképp össze gyűjteni és ki kell felgyűjteni a játék 25 képkocka/másodperces sebessége létező felvethető lezár. Valószínűleg egy olyan apóla is kapható kap a játékban, amellyel még azt a szépséget is növelni tudjuk - annak, aki szereti az szögletes és össze-folyó háttérket. Természetesen az osztott pályás két játékos üzemmód sem maradhat ki egy ilyen től kis játékból (Amiga).



Az épületek közül a barakkok az időhízálat és a taborzó irada szerepét látják be. Logikus, hogy minél nagyobbra emeljük az adókat, ennélfogva nagyobb sereget engedhetünk meg ma-



Amikor a játék képernyője megjelenik, az emberek azonnal a Populus jel az észébe. Ugyanaz a 3D térkép, ugyanaz a kezelési módja (his ikonok a térkép alján és jobb oldalán). Per perccé játékos utána azonban már világossá válik, a Warcraft programozói nem egyszerűen lemásolták a nagy sikerű programot, hanem jelentősen megváltoztatták. Feladataink, lehetőségeink egyenlőre meg csak nem is emlékeztetnek a Populusban megszokottakra.

A játékok egy maroknyi csapat vezérével kezdjük. Természetesen az első feladatunk, hogy letelepedjünk és minél jobban megerősödjünk. A letelepedéshez pedig különböző építményeket kell minél gyorsabban felépítenünk. Az építkezéshez persze néhány dologra szükségünk lesz. A nyersanyagokat, fát, követ, ércet meg kell keresnünk, ki kell termelnünk és tárolniuk kell. Emellett pedig gondoskodni kell embereink ételéről és vízellátásáról is. Gyorsapodás közben népünk egyre fejlődik, erősödik, s egy idő után már képes lesz más népek legyőzésére is. A program végső célja az, hogy terjeszkedjünk, s közben gyűjtsük össze a világunkban található hét gyémántot.



gunknak, de annál kevesebb átkéntes jelentkezik katonáink. A Drift (Drill) a kő és érckészlet kitermelését szolgálja. A templomokban egyrészt áldozatokat mutathatunk be isteneinknek, másrészt itt tárolhatjuk a játék meggyőzéshez létfontosságú gyémántokat. A Workshopban felfedezőink és kovácsaik dolgoznak. A felfedezők állítják elő a terveket, melyeket a kovácsok azonnal meg is valósítanak. A kocsmaiban a gyémántok kőléteiről szerezhetünk be fontos információkat. Ehhez persze információinknak megfelelő éret kell felajánlaniuk. A bolt bevitelének és a kereskedelem helyének. A roktárnak a nyersanyagok tárolása miatt fontos. Nélkülük az anyagokat csak egy évszázad ke-

zéses vágás célja ebben a játékban a légballon, mellyel akár az ellenség háta mögé is repülhetünk, a hajó, mely a szigetek felderítését szolgálja, az ágyú és a kocs, mely a kereskedelem segítője.

Mint a leírásból is látszik, bár a program kinézetre a Populusra emlékeztet, a játék menetében inkább a Sim sorozat és a Civilization hatását

ÉRTÉKELŐ

	grafika	75%
	hang/zene	70%
	kezelhetőség	78%
	kihívás	70%

ÖSSZHATÁS
72%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

GENESIA

resztül tárolhatjuk. Házaikat is kell építenünk, hiszen nélkülük az emberek vagy elemek nélkülük vagy felépítenek. Végül a katek az ivóvizet, a földet pedig a szükséges táplálékot biztosítják.

A játék másik izgalmas része a felfedezések irányítása. Ez valójában a Civilizationhoz hasonló módon történik. Minden új dolog felfedezéséhez néhány ismeretnek már a birtokunkban kell lennie. Azt pedig, hogy a tudomány milyen irányban haladjon tovább, azaz mi legyen a következő felfedezés, nekünk kell kijelölnünk. A felfe-

rezhetjük. S ebből a keverékből szerintem egy röpnyit érdekes, izgalmas és gondolkodtató játék jött ki. A programnak azonban hibái is vannak. Egyrészt a grafika nem tökéletes. A figurák és az épületek alig aprók, vázlatosak, a házak mögött lévő dolgok megtekintésére pedig semmilyen lehetőségünk nincs. A másik probléma a vezérlés. A játéktérre csak lassan dobosban tudunk új részekre mozogni. A program azonban van olyan jó, hogy az a kis bosszúság fel sem fog tűnni.

I.Y.

Üdvözlünk a 29. szárazbani A Föld egy haldokló világgá vált az egyre szélsőségesebb időjárásnak és a hatalmas méretű környezetszennyezésnek köszönhetően. A bolygót hatalmas mammutállatok tartják ellenőrzésük alatt, a végülük kiaknázva az egyre fogyó nyersanyagkészleteket. Ezek közé a mammutok közé tartozik a Bio-Corp is, ami már két évtizede szállítja a névleg az egész földet uráló császárnak a biztonsági robotokat, amik a rendre hívatottak felügyelni. Ezt kihasználva a cég egyszer s mindenkorra le akar számolni ellenlábasával, s végül soron magával a császárral is. Úgy tűnik, terveiket már semmi sem biúsíthatja meg. Vagy mégis? Az utóbbi időben néhány különös, azonosítatlan andráid jelent meg a színen, akik az elhunyt személyek után kutyáztak.

Ezzel a meglehetősen pessimista hangvételű bevezetővel indul a Liberation, a nagyszerű (7) Captive folytatás. A programot a kalandjátékok közé sorolhatjuk, nehézfésűs kissé rendhagyó módosításokkal. Bizony, a játékokban 4 robotot kell irányítani, célunk pedig a különböző politikai frakciók felkutatása és kihasználása lesz. Ha azért senki se ijedjen meg ezek miatt a békés végzetek miatt, ugyanis nem teljesen pacifista a program, útunk során bármilyen mászrólhatjuk le az élénk körül idegenséget.

Egy igen színpad magrozott bevezető képsor megtekintése után egy rövid kis menübe jutunk, itt megadhatjuk a játék nehézségét (Hard/Easy), a harc mennyiségét (Action-sok harc), a Game on opcióval pedig nekálthatunk a frakció kihasználásának.

AZ IRÁNYÍTÁS

Minden jó értesítő játékosnak alighanem elég csak egy pillantást vetnie az indítást követően megjelenő ikonra. Bizony, egy idegesen szétszórja fel. Való igaz, a program brúinak egy ritka kacifántos és komplikált kezelési rendszert sikerült összehozniuk, szóval jó időbe fog telni, mire mindenki megbarátkozik az irányítással. Középen a csapat vezetőjének szemszögéből láthatjuk a tétet, az itt megjelenő nyílakkal mozoghatunk ill. nézelődhethetünk. Legalul a játék különböző üzeneteit olvashatjuk, a látóter mellett pedig az egyes andráidok információit környújtó láthatjuk. Ezeken kívül a képernyő tetején láthatunk pár egyéb ikont, ezek közül jobbra a következők:

1. A képernyő elrendezésén változtathatunk itt,

LIBER

ennek mondjuk nincs sok értelme, a kezelési igy-
gyű bonyolult.

2. A grafika és hang minőségén változtathatunk. Alapállapotban a legjobb minőségű konfiguráció van beállítva, ezen csak akkor érdemes változtatni, ha túl lassúnak találjuk a játékot.

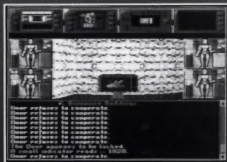
3. Navigációs chip, ezzel az ikonmal tudunk egy előzőleg beprogramozott útvonalat követni. Sajna a chip beprogramozása nem egy egyszerű dolog, kell hozzá keresni egy épületben lévő terminált, s csak ott ejthetjük meg a dolgot. Van azonban egy másik módszer is, ha valamilyen után kárcsál alakok programozhatjuk be a chipet. Ilyenkor ki kell vennünk a vezető fejéből a chipet és átadni a fickónak. Szerezés esetén be beprogramozva visszakapjuk, de az is előfordulhat, hogy az illető megpróbál elszelteni a chipet.

4. Autopap, itt láthatjuk a város főbb útjait, a különböző épületeket, valamint a taxikat. A két

akarunk valamelyik droidunkkal, nyomjunk egy jobb klikket a bal alsó sarokban lévő elemre. A játékokban egyébként bárkit megfoghatunk, de nem érdemes túl nagy várengzéseket rendezni, ugyanis ilyenkor az egyébként békés polgárok is allenségesen fognak viselkedni kis csapatunkhoz. Viszont ha már benne vagyunk egy csatapontban, minél gyorsabban igyekezzünk ellenfelünket kiirtani, mielőtt még segítséget hívna.

A TÁRGYLISTA

A tárgylis-
tába be-



leghető gombbal a térképet kicsinyíthatjuk ill. nagyíthatjuk, az alattuk lévővel pedig azt állíthatjuk be, hogy a térkép automatikusan szorolozzon-e balesés közben. A legelső gombbal valamelyik robotunk navigációs chipjében tárolt útvonalat követhetjük. Amíg ezeknek a navigációs chipeknek használata lényegesen meggyorsítja a játékot, csak mire egyet be tudunk programoztatni válekvél...

AZ INFORMÁCIÓS KÁRTYA

Itt láthatjuk be az egyes robotok tárgylisájába, valamint jónéhány csels ikon is itt rejtőzik. A kis szempárral például új vezetőt választhatunk, a villámmal pedig több részre osztathatjuk fel a csapatot. A papíra ikonmal a csapat felállításán változtathatunk, a színes körtyével halgathatunk a tárgylisába. Ha támadni

lőpva ismét egy meglehetősen szörvényes ikonrendszer tárol a szemközti elő. Baloldalt láthatjuk a droidon lévő felszerelést, jobbra pedig a náluk lévő tárgyakat. Egy tárgyra clickelve megnézhetjük annak pontos nevét és súlyát. Ezeken kívül jobboldalt még 5 egyéb ikont is látnak, ezek rendelkezése felírásuk:

1. Ezzel az ikonmal infokat kérhetünk a kő-



ATI ON

linhózó ikonokról, tárgyakról, chipkezelő stb.

2. A robot érdekesebb tulajdonságait és adatait nézhetjük meg. Ezeken különböző alkatrészek, páncélzatok és chipok beszállásával tudunk változtatni.

3. Visszalépés a tárgylistába.

4. Itt nézhetjük meg a robot egyes testrészeinek áramkörét. A testrészek között a bal oldali képen változtathatunk, az egyes chipok rendeltetését pedig egy bal click-kal tudhatjuk meg. A jobb oldali lévő csikok közül a zöld a droid erejét, a sárga a képességeit, a vörös pedig a páncélzata erősségét mutatja. Itt szerelhetjük be egyébként az új chipkelet is, ami szerencsés esetben kicsit felumengolja droidunkat.

5. I/O menü, itt tudunk töltetni, menteni, ill. új játékokat kezdeni.

ÉS VÉGEZTÜL NÉHÁNY ÉRDEKESÉG

A városban leggyorsabban taxival közlekedhetünk. Ha meglátunk egy ilyen kis kocsit, elég ha neki megyünk és már "szolgáltatunk" is.

Az (útkin) korlátozott emberek általában minden különösebb ok nélkül leszállítottak csapatunkat, holmi káros üzleteket ajánlva. Ezekbe rendszerint nem éri meg belemenni, de az illetőből viszont már értékes információkat lehet kivenni.

kat is ki lehet szedni. Beszélgetéskor a nyelkek lapozgathatunk a lehetséges témák között, a száj ikonnal pedig elkezdhettük a csavargást.

A játék real-time ban zajlik, ami igen kellemtelen tud lenni, ha mondjuk egy későbbi időpontra megbeszélő találkozóig 2-3 órát kell várunk. Szerencsére

a játékban van idő elvétel, ilyenkor 10 másodpercnyi alvás alatt 1 óra telik el a programban, valamint a páncélunk is javul valamennyit. Persze vannak e dolognak hátulütői is, pl. a taxikok és egyéb devizás elemek különös előszeretettel kötnek bele az alvó csapatba. Aludni úgy tudunk, hogy az egyik robot fejét a tárgylistából a bal oldali képen felvesszük és átpakoljuk a hátsózátkba. Meglehetősen egyedi élmény...

A nagyobb utakat célszerű nem túl sűrűn használni, mivel az össze-vissza száguldozó autók nem kímélnék se embert, se robotot.

Jónéhány zárt ajtóval találkozhatunk bolyongásunk során, ezeket különféle kódokkal nyithatjuk ki.

Érdekes minél hamarabb a lehető legdurvább fegyvereket beszerezni, mivel már a játék alacsonyabb szintjein is elég kemény ellenfelekkel találkozhatunk.

Ne feledjük, a végül a főszok ki-szabódása és életbe tartása érdekében következik, hogy a küldetés vége felé már ne lavulódzunk össze-vissza, nehogy valamelyik fickót kényrűjünk.

Mindig legyen nálunk elég pénz, nehogy egy csata keltés közepén érjen minket kincs meglepetés.

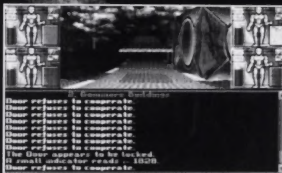
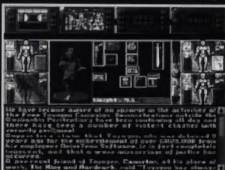
Ha valamelyik droidunk meghal, ne essünk kétségbe. Szedjük össze a szerencsétlenül járt robot maradványait és karosszunk egy jó szervizt, ahol helyreállíthatjuk az illetőt.

A város alábbi szintjein tartunk mindig nyitva a röngeteg telvő pillanatok alatt kilöszöl az óvatlanabb jérőhölőket. Egyébként a csapatból elemelt tárgyakat néha megtalálhatjuk a rendőrhőrső vagy a telvő lakosán.

Nő, hót az

nehéz menet volt. Volt már néhány nehezen kezelhető és rendhagyó kivételzésű kulandókkal dolum, de a Liberation mindegyikére töltesz. Nem tudom megérteni, hogy néhány program irányítását mi a fenének bonyolították túl az elkészít. Persze ezt is meg lehet szakni, de azért jobb lett volna néhány felesleges ikon és opcióit kihagyni vagy összevonni. Majára a grafika és a hanghatásokra persze nem lehet egy rossz szavunk se, de sajno a vonatlati kezelés nagyon rent az összehatón. A játék hangulata viszont már nagyon eltalált, a programozók néhány hanglag fantasztikus élményt is beápolhatók a játékba (pl. este többen kötnek belénk, az autók néha ránkduzzálnak, stb). Szóval akinek kedve van egy kis cyberpunk-hangulatú kulandózásra, annak melegen ajánlom a Liberation-t, de én személy szerint maradok a jó öreg, már jól bevált sárkány-slavagos AD&D-nél.

T.J.



ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	75%
kezelhetőség	79%
kihívás	65%

ÖSSZEHATÁS

78%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: A 1200, C0 32

Az Archon I és II talán a legjobb táblás játékok C-64-en. Sokakra emlékeztető figuráival és szabályával magyarrá a gondolkodni végző játékosokat, akciók részével, csatáival pedig az ügyesbábelnek nyújtott reményg szórakoztat. Most végre elkészült a váru vrti PC-s változat. Az Archon Ultra az Archon I felújítása. Az új dolgok azonban nem a játékszabályokban, hanem a gyönyörű grafikusban, és néhány hasznos lehetőségekben jelennek meg. Például két, egymással szembe fordított gépen is játszhatunk egymás ellen.

A Szabályok

A játékokban a Világos és a Sötét ellene küzdelmet vívhatjuk a váru hatalom megszerzéséért. A játék táblája 9x9 mezőből áll. A bábu típusa, feladata és mozgása is ehhez a sokban megismerjük. A tábla egyes mezőit folyamatosan változtatjuk színűket a világos és a sötét között, s amek a játékok fontos szerepe van. A világos figurák ugyanis erősebbek a fehér mezőken, a sötétek pedig a fekete mezőken jutnak hasznos előnyhöz. A bábu erőssége több területen pontban (a csata közben az egy ocsóp jelű) és nagyobb támadó/védőkező erőben nyilvánul meg.

A táblán 5 csillagot is találunk. Ezek a mezők minden lépésben győztesítik egy kicsit a rejtek elő behatol. A legutolsó változat az ezekről, illetve ilyen mezőn álló figura ellen nem működik. Amikor egy elleneség bábu által elfoglalt mező-re lépünk, a sokk-tól elhárítan nem ütjük le azt, hanem megsebződik a csata. Amelyik bábu meggyeri azt a csatát, az meztelen a táblán. Fontos, hogy a csatákban szerzett sérülések mindvégig megmaradnak, amíg valamelyik csillag meztelen ki nem gyógyul. A játékok későbbiekben lehet meggyeri. Vagy le kell ütni az ellenfél összes bábuját, vagy el kell foglalni mind az öt csillagot jelölt mezt.

A lépések

A lépések először ki kell választanunk a megfelelő figurát, majd azt a mezt, ahova lépni akarunk. A Föld-Föld lépésben egy bábu nem ugorhat át mezőket.

A Levégő-Levágó lépésben a Figure ugorhat át, és lépési távolagban balról hátrahozhatja a mezt.

A Teleportálás az előzőhöz ho-

sonál, de csak varázslók (Wizard és Sorcerer) használhatják.

Varázslatok

A varázslatok választásuk ki a varázslat, majd nyomjuk meg a varázslat. Ekkor megjelenik a varázslatok menüje. Egy körben vagy lépni, vagy varázslatunk csak. Egy varázslat ki a játék során csak egyszer használható. A játékokban a következő varázslatok használhatók: **Égővarázslat**: Egyszer használható varázslat. **Teleport**: Bármely bábunkat az egyik csillag mezt szomszédos teleportálhatjuk. A varázslat csillag mezt nem működik.

Exchange: Ezzel a varázslattal két bábu helyét cserélhetjük meg. Szintén nem működik a csillagokon.

Revive: Egy halott bábu felélesztése.

Imprison: A kiválasztott

elleneség figura beár-
táztatása. A bábu akkor szabadul ki, amikor a mezt színe a saját színeire vált. Ez az idő a Shift Time varázslattal meghosszabbítható.

Summon Elemental: A varázslat választás után a négy Elemi Erő, a Tűz, a Föld, a Levégő és a Víz közül. Ezután választanunk kell egy ellenfél által elfoglalt mezt (ami nem lehet csillag), melyet az az erő meghátrál. Az Elemi Erő a következő csata végén meghal, függetlenül attól, hogy győztünk vagy veszünk.

Falszár használható varázslatok:

Head: A csatában megvárjuk figurákat győztesítjük meg. A varázslat aktiválása után ki kell választanunk a sérült bábut. **Shift Time**: Megváltoztatja a mezt színének váltakozását. Így megakadályozhatjuk, hogy valamely mezt ellenfelünk színére váljon.

Coast Conquering: Ha varázslatos helyett mégis inkább lépni akarunk, ezt választhatjuk.

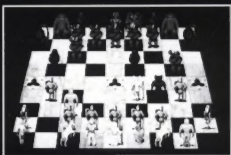
A csata

A csaták előre-hátréba mennek. A harcmező számos akadályt tartalmaz. Ezek közül néhányat (például a fák) a harcok ki ellenel lehet. Mások pedig végzetesek lehetnek (mocsarak, lávafolyók), azokat érdemes kikerülni a harcban. Ha a két harcban túl messze kerül egymástól, a kép behívásával, így mindkettőt lehetetlen maradnak a hátrégra. A harcok eleje és a harcmező felett fekvő harcok ki ellenel lehetnek. A

figyvrak használhatjuk után ki időre passzívra válhat. Ilyenkor helyükön egy kör jelenik meg. A csillag meztől csata közben találok egy piros harci jelet. Ha erre akkor állunk ki, amikor éppen ilyen, katonák elhárítják meg.

Világos katonák

WIZARD: A Varázsló a világos katonák királya. A lépésben a harcban kiért varázslatai ki. Bár elvezetés a sokk-tól elhárítan nem jelenti a játék végét, nyitni lehetőséget jelentenek csillagok. A varázsló 3 lépést teleportálhat bármely irányban. Harcban az egyes csillagok a központi aktiválják, melynek irányát a játékosokkal vagy bárukkal vezérelhetjük meg. A csillagokat egymásra hárítva a többi egyre nagyobb, de egyre gyengébb lesz. A másik csillagból a kijelölt irányba teleportálhatjuk.



harcuk, s így kiéltethetjük meg veszélytelenül ellenfelüket. **ARCHER**: A két újsz a sokkballi bástya előtti parancs helyén áll. Az újsz a földön léphet bármely mezt. Harcban az első gomb az újat a második arany nyílvezető ki ki. A varázsló a jelet kiéltethet irányba repül bármely irányba. Az arany nyílvezető sokkal pontosabb a varázslatos a meztől. **KNIGHT**: Ebben a játé-

ban a levágók a parancsok. Általában őket használhatjuk az ellenfél ellenfelük legyőztetésére. A két levágó a parancsok helyén áll. Egy levágó három meztől léphet földön. Az első gombbal kudarjával csapathoz, a másodikkal pedig a védőjeleket emeli fel a kijelölt irányban.

VALKYRIE: A valkir egy viszonylag erős lándzsás dobáló nő harcos. A két figura a táblán a bástya helyét foglalja el. A valkir három meztől a földön. Csatában az első gombbal a lándzsát dobja ki. Ha repülés közben a csillagokat egymásra tartjuk, a dobás távolagból növelhetjük meg. Ennek az a



hírdetés, hogy közel harminc másfélórás marat, így előreláthatóan több hétre maradjon az előzetesben. A másik gomb lapjainak katonák világháza vezérletét kell végig látni és a katonák elmozdítását, ezért hosszabb időt fog igénybe venni a katonák elmozdítását.

GOLEM: Ezal az igen erős katonák a két katonát helyezi el. Hátul lapján szerepel a föld. Az első gombra egy széklet alakú katonát helyez. A földön mind a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

Előzetesben.

GOBLIN: A sötét gyöngyök helyére helyezik a földet. Az első gombra egy katonát helyez el, az első gombra a földet. A földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

BANSHEE: A két katonát helyezi el. Hátul lapján szerepel a föld. Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

A két katonát helyezi el. Hátul lapján szerepel a föld. Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

Csúszón az első gombra nyoma terve egy tisztelemmel ki az egyetemes szavazó. A másik gomb lapjainak katonák világháza vezérletét kell végig látni és a katonák elmozdítását, ezért hosszabb időt fog igénybe venni a katonák elmozdítását.

GENIE: A vezérlő katonák foglalt helyet. Hátul lapján szerepel a föld. Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

PHOENIX: A vezérlő katonák foglalt helyet. Hátul lapján szerepel a föld. Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

SORCERESS: A sötét vezérlő. Hátul lapján szerepel a föld. Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.



egy katonát helyezi el. Hátul lapján szerepel a föld. Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

WATER: Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

AIR: A vezérlő katonák foglalt helyet. Hátul lapján szerepel a föld. Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

EARTH: A föld az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

Az első gombra a széklet alakú katonát. Ekkor a földön a két katonát, az első gombra a széklet alakú katonát.

ÉRTÉKELO	
grafika	78%
hang/zene	70%
kezelhetőség	82%
kihívás	80%
ÖSSZHASZ	
79%	
TESZTELVE: PC	
VERZIÓK: PC	

Temesvári Tibor

The Elder Scrolls

ARENA

Anakor egy új fejlesztőgárdán neve olvasható egy programon, egyesek előítélettel, máskor pedig közönyösen "visszatértek" az új opuszt. Jónagham teljes nyugalommal vártam be az utolsó percet, amíg végre elterpeszkedtem a winchesterei men a Bethesda Softworks reneke, az Arena. Ahogy az lenni szokott a megjelenés előtti mesésbénel mesésőbb dolgokat hallítottam a játékiól, de nem hagytam befolyásolni magam. Hogy jól tenem-e? Így utólag azt kell mondanom, hogy nem csalódtam volna, ha azonnal hitelt adok a szövegnek. A játékok tényleg fantasztikus megoldások jellemzők. Sikeres valóságban maradtak és kénytelenek a józterrel megismeretlen alkotóknak.

Éleget csodírtam-csodítottam már a bevezetőt, lássuk mielőtt is van szó tulajdonképpen mostanában az egyre inkább divatba jövő móróg 3D-s szerepjátékkal találkozzunk. A grafika megjelenítés hasonlít az Ultima Underworld-okban, illetve a Shadow

Castlenben már tapasztaltakhoz, de ha lehet még merészebb ötletekkel, változatosabb grafikával. A hangok terén sem ér kisebb meglepések a program azon néhány anyag közti tartozik, amelyek használatát a Gravis-hangkórtat, a zeneje meg a hanghatások némelykor tényleg határozottak. A vezérlés leginkább az Underworld-okéhoz, de a jöcskén akadnak benne új dingszók is, amelyekre még részletesebben kitérek a továbbiakban. De lássuk,

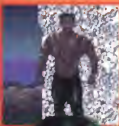
A KEZDET

A kezdőképernyőn választanunk játékalapot lehetünk vissza (Load saved game), újat kezdeni (Start new game), vagy kilépünk (Exit). Új játékok kezdve választunk a 18 kaszt közül (select), vagy generálunk (generate), ami azt jelenti, hogy a program felébe 10 kérdés, melyekre n, b, e válasz adható, választunk naplónként el, hogy melyik kaszt állj személyiségünkbe a leginkább. Ha ezzel megvagyunk, megválaszthatjuk a nemünket, majd a megfelelően vajtas (magyarul névvel kezdjük), egy részre osztott körpénzt látnak, s attól függ a faj bovatapozásunk, hogy melyik részről vármuszunk. Ha választottunk, előváhatjuk fajunk és kasztunk rövid jellemzését, majd a karakterlap követezik. Sokban hasonlít a "mezei" AD&D lapokhoz, de azért akadnak eltérések. A tulajdonságok 100-ig terjedhetnek, de néhány újabb is megjelent.

Még mielőtt az arénában találunk magunkat, és a "mentés meg a császár" hadműveletbe fogunk, megvárólt Ria Silmane, akit Tharn tett el láb alól. Elmeséli még egyszer mondat, ami az utóbbi már megtudhatunk, majd küldetésünkön egy néhány ezer meg kell semmisíteni Tharn-t, a császárt pedig visszatartani saját dimenziójukba. A célját, ahol érdeklünk, az északon található rubinkalécsal nyitjuk ki, ezután egy hatalmas jártba érkezünk, ahol Tharn rejtgette a császártól lopott kincseket, innen nyugatra, majd délre találjuk a kivereszt kaput. Nagyon vigyázzunk! Senki nem hisz



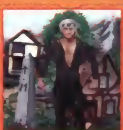
mi van a tartózkodásunk ennek a közel 25 megajátéknak.



12 millió megajátéknak bejáratot terület
18 félé karakter-csúrtól
150 000 karakterünk töltés
több mint 400 város, falu vagy település
minden eddignél több varázslat
több mint 2 500 varázslat
Ausztrópén, amelybe korlátozottan írhatunk
Egyézzel, nem éppen kis kihívás a szerepjátékok művelésének. A játék természetesen igényel egy egeret és minimum egy 386-os 4 MB rammal

AHONNAN MINDEN ELJÚDUL

E gigantikus játék kezdeti részlete röviden a következő: Uriel Septima-t, Tamriel császárt, egy szép napon Jager Tharn, a birodalom főnagysága aljas varázslattal egy másik dimenzióba teleportálta. Magájával, mely minden képzeletet felülmúl, magára öltötte a császárt.





Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért, az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniustól 1991 decemberéig (19 szám) 1100,- Ft-ért. Az 1992-ben megjelent 12 szám is kedvezményesen vásárolható meg 1000,- Ft-ért. 1993-tól kezdve, illetve darabonkénti megrendelés esetén az újság eredeti áron vásárolható meg. A Szimulátor Különszám elfogyott!

PROSZOLG

1399 Budapest, Pf.: 636

PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha béléggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!



Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

APRÓ

C 64 kínál

Első C64 + floppy + magnó + kábelek + kiegészítők + lemezterítő doboz + szórakoztató + Turbo Copy Cartridge. Irányár: 17.000 Ft. Tel: 251-8007

Első C 64 + magnó + floppy + joy + játékok + Philips monitor. Ár: 35e. Érdeklődni 16 órától 313-808. Varga Zoltán, 4400 Hírvygyáz, Törzs a. 30.

Első C64 + 1541/II floppy + 100 lemez játékokkal + 2 joy + Maverick II Quickshot + magnó + kiegészítők. 1195 Budapest, Batthyány a. 24. 6. emelet 17. T.: 1-470-770.

Első 1 db. C 64 számítógép + 2 magnó + cartridge + 15 kazetta + joystick. Irányár: 15e. Forint. (Csere is érdekel.) Érdeklődni: Juhász Árpád, 2030 Érd, Emőke a. 1/a.

Első C 64 + 1541 floppy + 115 db. lemez programokkal + MPS-801 nyomtató + 2db. joystick. Irányár: 30 000 Ft. Érd.: Urvási Zoltán, 6400 Kiskunhalas, Míg K. a. 41.

Amiga keres

Amiga 500-ra TV-modultort keresek. Cím: Csorvas Molnár István, 1111 Budapest, Budafoki út 31.

Amiga kinnál

Garanciát! A1200/60 HD, színes monitor, külső drive, lemezek első vagy meggyőzésel 386 DX-re csatlakoztatható. Érdeklődni: telefon: 06/26/311-453, Bárczi Sándor.

Első PHILIPS AMIGA monitor kifogástalan állapotban alcson. Tel.: 06 29 331-117 Csörkőti Tamás

Első új A 500 bővíttel, új 10855 monitorral, programokkal, 2 db. joystickkal. Ár: 55e Ft. Érdeklődni lehet bátfőre és csütörtökön. Tel.: 06-26-325-440. Zsifkovics Zoltán kereskedő.

Első Amiga 500 + 1MB RAM, kábelnyír, garancia, modultort. Ár: 29 900 Ft. Ugyanitt hangdíj! 3800 Ft. László Péter, 06-29-325-660

Első Amiga 500 + 1MB bővítt + TV modultort + egér + 60 db. lemez + 2 db. joystick. Érd.: Tóth Pál 5900 Országos, Katona a. 9/h.

Első Amiga 500 (Y 1,3) + 512KB óramemóriabővítt + színes Reuters monitor + joystick + mások lemezek. Cím: Bátkai Tibor 5400 Mázsián, Magyar út 17.

Amiga 500 (1.3) + 1MB + külső drive + TV-modultort + 200 lemezes játékok program, torlódozóval + 2db. joystick első 40 000 Ft-ért. Érd.: Kapocsi Tamás 8230 Balatonföldvár, Magyar út a. 4/2. Tel.: 06-86-

341-244 (16 óra után).

25 000 Ft-ért első AMIGA 500-as 1 MB bővíttel + TV modultort + 3,5 külső meghajtó + 200 db. lemez (zártban lemeztartóval) megkinnál állapotban. Telefon: 1-118-368

PC kinnál

Első kijelzős mintorony 200watt táppal 6.000.- NE2000 16 bit 6.000.- Tel.: Telak 173-2402

Első a jól ismert Sony CDU-33A dupla sebességű CD-ROM + 1 db. CD-ROM lemez 24 500 Ft akciós áron. Tel.: 272-3795 1 év garanciával

Első DX 486 33 Mhz 256 kb cache OCTEC alaplap, kijelzős, zárható ajtóval mintorony sűrűsen - alcson. Tel.: Csörkőti 173-2402 10-18-ig.

Egyéb keres

SEGA-CD-ből keresek játékokat vagy csereket, esetleg alcok. Tel.: 06-24-367-435

Budapesti CD 32 csoportontr keresek! Nemes Zoltán T.: 226-4793

Egyéb kinnál

Első 2 db. Nintendo kazetta és 1 db. Gameboy kazetta. Érdeklődni: Gyulag Péter, 5400 Mázsián, VIII. a. 35.

Citizen 120-D 9 nívó mátrix nyomtató C 64 és IBM interfészal első. Tel.: 1663934

Új Modellén Sega Megadrive játék alcson. Cím: Angyal Péter, 7621 Pecs, Dr. Majorossy L. S. Tel.: 72/334-700 este 6 után

Első Enterprise 128-as számítógép 3,5-es lemezzel, 10 lemezzel, VU 21550 nyomtatóval + kábel, AV Scart kábelrel 25 000 Forintért. Tel.: 1899-798

Első 1 Gamaboy + 3 játéka (TMNT/1992, Star Trek/1993, Flash/1991) + 8 hónap garancia 15 000 Ft-ért. Cím: Balák Krisztián 2030 Érd, Emőke a. 1/h. Tel.: 06/23-366-330

Egyéb csere

Sega Mega-CD + Megadrive-át alcserélném SNE-S-re + játékokra. Irjatek! Cím: Kerékgyártó Lajos, 4026 Debrecen, Doromb a. 18

Elcserélném Sega M.S. IIp. gépet 5 db. kazetta + könyvszám komplett felszerelt C-64-ra. Ajánlat levélben. Cím: Benke Lajos, 4177 Földes, Zrínyi út 6.

Game Gear-ből való The Majors: Pro Baseball programot G-lac-ra vagy Aynon Sanna's Super Monaco GP II-re cserélném. Cím: Nagy Tamás, 6756 Tiszsziget, Tanya 20.

HARDWARE SERVICE: 175-10-24

COMMODORE PLUS4, C-64, AMIGA, IBM PC, valamint VIDEO MAGNÓ javítás
1123 Budapest, XII., Győri út 1. I/12. Bíró Zoltán

576 a TV-ben!

Amiről az újságban olvastál, de bővebben akarsz hallani róla, azt a tévében megnézheted **ÉLŐBEN!**

Találkozunk minden héten szombat reggel a TV1-en.

Hírek, információk, tippek-trükkök, érdekességek a legkedveltebb géptípusokhoz.

Ha C64, Amiga, PC, Sega, Nintendo tulajdonos vagy és érdekel a számítógépes játékok világa, vagy csak egyszerűen egy szórakoztató műsorra vágysz - kapcsolj be!

Ne feledd:

Szombat reggel

576 a TV-ben!

Az utóbb évek legnagyobb magyar nyelvű kalandjátéka C64-re,

a **KASTÉLY** 16 oldalas kézikönyvvvel, 3 lemezen, diszdobozban

még kapható 999.- Ft (+postaköltség) áron.

Az év C64-es meglepetése, a közkedvelt **TETRIS**

és a televízióból jól ismert **KIKUGI**

lemezen és kazettán is megrendelhető.

A logikai játékoszeállítás ára 699.- Ft (+postaköltség).

A megrendeléseket a Comgame Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132. címre várjuk.

**Még
kapható!**

Pályázati



felhívás!

Hogyan nevezzük el legújabb fejlesztésű akciójátékunkat?



Az Exkluzívban már két alkalommal bemutatott verekedős játék hamarosan a polcokra kerül az 576 KByte kiadásában. Már csak egy fontos dolog van hátra: a játék elnevezése.

Ezúton felhívást intézünk Olvasóinkhoz, hogy ötleteikkel segítsenek találo nevet találni a programnak. Kérünk minden vállalkozó kedvű egyént, hogy küldje be ötletét, hátha az övé nyeri meg leginkább tetszésünk és ezért jutalmul

ajándékba kap egy példányt az alkotók által dedikált, diszdobozos játékból!

Leveleiteket az újság címére (1389 Budapest, Pf.: 132) várjuk!

Options: a jótékonyabb
peremterület állhatunk (zoo, stről
stb.), azokat most külön nem ról-
latozom.

Statisztika: megérkeztek a két fél eddigi ötszörös vereségét.

Viewer, select any Option.

A TORONZÁS

[illegible]

About: info @ nasa.gov

Events: egy kis történelmet, végül elhadjuk a polgárikeri történetet.

Mag: beállíthatjuk, hogy a térképen ha hagyunk-e jelölést a városok.

Organizáció: az egyes hadvezérek előtérbe hozták a hadvezérek közötti méltóságukat. A jelszó az volt, hogy egy hadvezérről beszélj, de a közönségben legyen szó a hadvezérről (azaz a hadvezérnek kell lennie a közönségnek).

Tréning: a kiképzés szívenkénti folytatásának. Ez elefánt oktatás szűk, és ezen nem is érdekes folytatni, mivel magas színvonalú kiképzésről beszámoltunk az előzőekben.

A HARC

Cette két fontoság egyaránt találkoztunk már, de ha a körvonal közelében áll még, indokolt, az is belátható az önkéntes (Join fight). Legutóbb meg-
nézhetjük az egyenlő számban álló utakat, azaz



1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674

Mindig igyekezzünk az előzői tudásanyagot be-
kezelni, ugyanis ha ilyenkor vanál egy csatt, a meg-
vet és hirtelenlét egyre lassabb.

Északi oldalról a jások előjele csak védelmezettük, az
1881 taván nekünk dolga volt.

Dél-részről igyekezünk a kezdeti előnyökkel kihasználva Washington bekapcsolni és az ott lévő csapatokat elfogni. Ezután gyorsan próbálunk meg észak felé előretolni és az ottan áll városokat bevenni. Közvetlen környékén ne nagyon támadjunk, csak





néhány levezetési táblával átruccinhatunk egy-egy portára.

Ígyekszünk egy-egy offenzív sornál a vezetést mind jobban kihangsúlyozni (a vezetést a törzsközpont egy T-ből irányítja).

Cutliffe a geológusok egy frissítését megvárta, így sokkal hatékonyabban használta.

A budapestiek hírétülte egy-egy gyűlésen részt vevő, tehát igazságtól minél távolabbi társasággal, és minél korábban elvonatkozni, még ha a

ÉRTÉKEKELŐ

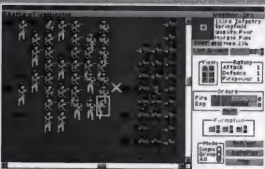
	hang/zone	52%
	kaze/bottle	88%

	kibivak	82%
-------------------------------------------------------------------------------------	----------------	------------

ÖSSZEHATÁS

79%

TESZTELVE: *Amiga* 3.7 L/min

VERZIÓK: Amiga

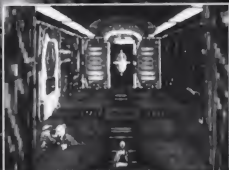
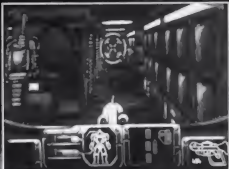


Mestandon igen elszaporodtak a Wollenstein típusú játékok, nem is kell különösebben magyaráznom, hogy négyet-ötöt képesből felszereltek. Kérni talán, hogy sokat fejlődtek ezek a programok a stílus magatartásához, a Wollensteinber kiegészítői, és jórészt annak tudható be, hogy gombosodó színeknek a 386- és az 486-os játékok, és a 486-os játékok.

nem is általánosan - már kezd minimegtek számítani. Kihasználva a sebességet és a VGA-kártya előfordulását egy számokra addig ismeretlen csoport, a Blue Share, fogta magát és összekutyult egy Doom-szerű anyagot, nevezetesen/az is Extremis-t.

[illegible]

A grafika, ha nem is tartozik a leg-
jobb közé, a lehetőségekhez mérte-
n jól kidolgozott, a fényhatások külső-
nösen jól érvényesülnek. A jelleket az
ábrázolt képek, egy-egy rész végéhez
érve "dobják meg". Ha már a grafikánál
dankózik felmerülhet a kérdés, hogy ug-
yancsak lehet húzni? Be kell venni



dig a spoco szótvarosével zild trutyivé lóvóm ákát -
sajnos nincs benne semmi meglepetés. A készlet - hogy
ne maradjonak le egyik hasznosabb programról se - a
lövöldőzésen kívül apró gyűjtögetés
feladatait is beleértették, így a jötték
házaiban kékártyákat, kódokat, felze-
néseket gyűjthetünk be a' la Doom.

Játék közben a billytűzre vagy a jgyre vagyunk korlátozva. A kártyapembókkal mozoghatunk, az Altdél legvégigjuthatunk, az Entart folyamatosan nyoma - Fuh; M - Mörkig lehetünk, ha megszerzünk; F - podó és mennyiség megjelölés ki/be; F - szűk; I - inventory; S - hangok



bogarószott tárgyaikat láthatjuk, mint pl. eleműtőt, plusz légrészt, ID-kártyákat, bombákat. Az kártyának itt is nagy szerepe van egyes ajtók, liftek nyitására, aktiválására. A létek előtt embernézők

ÉRTÉKELŐ

	hang/zene	68%
	készíthetőség	75%
	kihívás	62%

ÖSSZETARTÁS
70%

TESZTELVE: *Pc*

VERZIÓK: P₀

1994 ÁPRILIS / V. ÉVFOLYAM

NO LIMIT

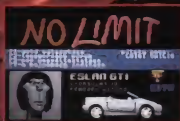
Kiadja az **576 KByte**

Hamarosan megjelenik C64-re lemezen!

VÉGET NEM ÉRŐ IZGALOM...
VÉG NÉLKÜLI SZÁGULDÁS...
VÉGZETES VONZERŐ...
VÉGTELEN ÉLVEZET...



Minden dobozban más és más kisautó - AJANDEKBA!!!





SEGA

SEGA NEWS

JULIA STERN, CELEBRITY
 MAGAZINE EDITOR
 SAYS: "I'VE HAD A
 GREAT TIME WITH
 THE ACTRESS. I'VE
 BEEN TO HER HOME
 IN NEW YORK CITY
 AND WE'VE HAD A
 GREAT TIME TOGETHER."
 JULIA STERN, 1995-2000
 JULIA STERN, 1995-2000
 JULIA STERN, 1995-2000

A jóval hisztrább kuszálódásból kiment a
 -WAR srócsk MEGADRIVE tulajdonosa.
 A srác nemcsak HIGH STRIKE és MI ABRAHAM
 BATTLE rajongó, a név

MADE

CONTRAST is a PCA TOUR, a 12-hour multimedia Erlebnis, which can either be taken on foot or by boat. The structure of the event, **INSIDE CONTRAST**, follows the life of an author, creating an atmosphere, which is unique and highly individual. In **CONTRAST**, the author's life is presented in a way that is both entertaining and educational. The author's life is presented in a way that is both entertaining and educational. The author's life is presented in a way that is both entertaining and educational.

Újra nyitották meg a Zemplén-32/44 (81) létesítményét (Jászai Mari téren) megkezdte működését az új 32-44-es főorvosi rendelő, a Magyar Állami Főorvosi Intézet (MAFI) által felújított épületben. Az új rendelőben a 32-44-es főorvosi rendelő, a Magyar Állami Főorvosi Intézet (MAFI) által felújított épületben. Az új rendelőben a 32-44-es főorvosi rendelő, a Magyar Állami Főorvosi Intézet (MAFI) által felújított épületben.

[illegible]



Exkluzív

MORTAL KOMBAT II

Amerika és Európa játéktársai **MORTAL KOMBAT 2** közösen énekel. A srácok csapattalkeze verőre beszélgetnek, híreket és igazságot vált információkat csatolnak egymás között. Most, hogy a **VERSION 1.1** után lépett a **VERSION 2.1**, az emberek "veterán" MK2 játékosok újra megkísérelték az esztétikailag függőlegesen nyitni a gépet. Mivel az újabb verzióját gépet már egy-két jobb magyar urakkal is megpróbálták, így ezután a híreketől hírekké vált szöveg.

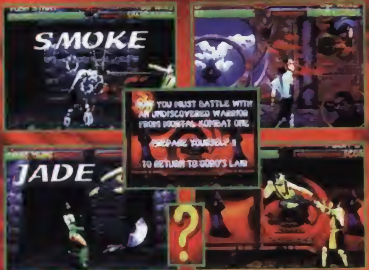
A kivégzéseket helyett - **FATALITY** - egy sokkal mindenre valószínűbbé váltak: csak az új verziókat az új verziókat. Ez a **BABALITY**. Akkor is csak akkor tudjuk azokat használni, ha **KIZÁRÓLAG** rögzítést használunk. Bővebb megismerés **ELŐRE, ELŐRE, ELŐRE, MAGAS RÜGÁS**. Jobbny **Cage** egyenlőre a **HATRA, HATRA, HATRA, MAGAS RÜGÁS** módszerrel csinálja meg.

Sokkal érdekesebb viszont, ha a kivégzéseket helyett **FRIENDSHIP**, azaz barátokhoz beszélgetéseket választunk. Ilyenkor embertől valószínűleg egyéni függőlegesen beszélgetünk az ellenfeleink: **Scorpion** egy nagy megítélésű törzsi hűbért egyéni: **ai (HATRA, HATRA, LE, LE, MAGAS RÜGÁS)**. Csak egy alatti szöveg (LE, LE, LE, MAGAS RÜGÁS). Ezeket a **FRIENDSHIP** beszélgetéseket szintén csak akkor tudjuk használni, ha kizárólag rögzítést alkalmazzunk.

A 2.2 verzióban 2 újabb karakter is bekérült, de őket hűbért meg kell alkotni. Az egyikük **Smoke** a másodikról, a másik **Jade** a zöldről.

Két új **PIY**-ben, azaz hogyan beszéltek fel helyre is ha tudjuk használni az ellenfelet egy speciális megismerés. **Kung Lao** az **ELŐRE, ELŐRE, ELŐRE, MAGAS RÜGÁS** szöveggel csinálja ezt a lépést. **Shang Tsung**-nál a **FEL, FEL, FEL, MAGAS RÜGÁS** kímélettel alkalmazzuk. Tehát a két pályra a **PIY 2** és a **KOMBAT ZONE**. Ha parancs minden karakter más kombinációt használ elhár, de nagyon ezeket én sem tudom.

Végül elárulom, hogy mielőtt bármilyen konzol vagy számítógépes verzió megjelenne, létezik a 3.0-as játéktársai verzió is, amely még híreketől kezdve, mint alábbi.



Legutóbbi ver-
szakban egy nagy
időnyi várakozás: hi-
sziinformáció az

SEGA

ETERNAL CHAMPIONS rajongókat. A kivágásokkal kap-
csolatban azt írtam, hogy közszer kell PERFECT-re venni
az ellenfelet, és akkor lehetnek az emlékek. Nos,
ezt most, de közben kiderült az igazság. Most ha-
lyasításokból Xavier megmutatja nekünk a pályá-
kon áthaladható "háló" leveles kiegészítőket
is, amelyek által mutatók a kiegészítőket
szekvenciák milliméteres kiegészítői.



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás

ETERNAL CHAMPIONS



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Black pályán: az első lépés az az ellenfél elleni támadás



Bármelyik a kis GameBoy! A végelenteli sikerre MARIO LAND sorozatnak 1994 elején magyarázt az újabb folytatás, a MARIO LAND 3, melynek a MARIO LAND mellékletet adták. Aki szerette a második epizódot, a 'Six Golden Coins'-t, az ezt a játékot is imádni fogja!

A főszereplő szintén az a Mario, aki addig Mario Ké volt. Az előző részen az akkori főhősi Mario kénytelen volt, s mivel nem sikerült neki, azonnal megújultban vették rá. Egy szép napon éppen a durvaságot gyakorolta, amikor felhívta magát, hogy Tontolod királykisasszonytól állapok az arany szobrocskát. Mivel Mario is szívesen nyomon, elhatározta, hogy a legén előbb megtalálni a kincset - azután pedig védelmi egy hatalmas várat magának!

A játék irányítása ugyan olyan egyszerű, mint az addigi Mario-s stuffok. A 'B' gombbal tudunk Mario-val taszítani az ellenfeleket, vagy pedig előadni a felmenni tárgyakat az ellenfeleket. Az 'A'-val lehet ugrani, többféle mozgásigény és a víz alatt úszni. A karcsúval lehet hirtelen irányítani. Ha érintkezünk egy ellenféllel, Mario összezúgódik. Ilyenkor valamelyik oldalon segítségért lehet azonnal formába hozni, egy újabb mozgásmóddal pedig a speciális jelmezbe tudunk bújni.

A játék kezdetekor 3 állás közül választhatunk. Amikor teljesült egy pályát, a gép automatikusan kiment a helyszínt, így nem kell mindig alőről kezdeni a játékot. Ha már mindhárom hely talpra van, akár ki is kérihatjuk valamelyiket a CLEAR opcióval. Mivel a pályák elég hosszúak, alvágás a szintek közepén is lehet menteni. Ehhez meg kell találni a rejtett szobákban levő koponyákat az 10-es éremet.

A pályákon egy csomó érmét találhatunk. Ha 10 darabot szerezünk és felülbe nyomjuk az irányítót plusz a B gombot, 10-es érmét gyűrtünk. Ezt hűtővázat tudjuk előadni. Ez a 10-es páncz a pályavégi koponya-záratok is kinyitja.

A játék során több fűt jelmez találhatunk. A JET-tel repülhetünk, a BULLI-t a szorak beledolnak a platform, a DRAGON-nal vízbe tudunk bújni - mindezeket a B gomb nyomásával érjük el.

A jelmezek mellett bonus cuccok is szerezhetők. A csillag felvétele után Wario egy időre szabhatatlanná válik. Ha a kulcsot találjuk meg, meg kell keresni a hazzárván aját, ami egy kincseskamrába vezet. A szorcskák begyűjtésével a színpontszám növekszik - 100 darab után jutalom díj jár! A páncsokat a lecsupát ellenfelektől és a szívtartóval lehet begyűjteni.

A MARIO LAND-ban ugyanolyan térdap van, mint a nagyobb testvéreink. Ezen minden irányban tudunk nézveledni, nyitni, kicinyíteni. Összesen 9 helyszínt járhatunk be.

Az ellenfelek szuper jól néznek ki, változatosság és néha igen gonoszak. Végül is mindannyikkal is lehet bízni, ha megtaláljuk a gyors pontokat. Itt létszik egyáltalán a jók győtes grafikája, hiszen ezeknek a szereplőknek saját arcuk van, nem egyszerűen csak oda vannak hányva a képernyőre.

G A M E B O Y

Fist of the North Star

10 BIG BRAWLS FOR THE KING OF THE UNIVERSE

Emlékeztek még arra a jelenetre, amikor az 'Emlékmás'-ban Arnoldok öklünyire dugottak a szemét? Nos én is így néztem ki, amikor az S76 Shop-ban megpillantottam a FIST OF THE NORTH STAR GameBoy verzióját.

A játék varakodás stílusa és nagyon kellemes sikerredett. Eddig GB-ra alig készülték hasonló stílusú anyagok, inkább a mászkálás típus divott. Most a FOYS babizonyította, hogy lehet a kis Nintendo gépre is jó kausz programot írni. Megköszönetem a kijelentést, hogy a S72-1 is át lehetett volna konvertálni valamelyikre módosít!

A játékban 11 szereplő közül választhatunk, akik közül párat a filmből vettek ki, de néhányat nem sikerült azonosítanom. Nagyon klassz, hogy a legtöbbben teljesen különböznek egymástól, ami újabb ékes bizonyíték arra, hogy a GB-on is lehet igényes sprite-akat krodolni. A szereplőknek többféle mozgása van, és akár egyenesen is küzdhetünk - link kábellel és még egy kártyával. A kédszöveg folytatási lehetőség adott, így ki tudjuk menteni a győztes meccsokkal szépen felépített emberünket.





KANO



SCORPION



RAIDEN



SONYA



LIUKANG



SUB-ZERO



JOHNNY CAGE

Húzzuk a jojt
BALRA...
ISMÉT BALRA...
VÉGÜL TŰZ!

Húzzuk a jojt
LEFELE...
ISMÉT LEFELE...
ÉS VÉGÜL TŰZ!

Húzzuk a jojt
JOBBRA...
BALRA...
ISMÉT BALRA...
ISMÉT BALRA...
ÉS VÉGÜL TŰZ!

Húzzuk a jojt
JOBBRA...
ISMÉT JOBBRA...
AZTÁN BALRA...
MAJD MEGINT BALRA...
ÉS VÉGÜL TŰZ!

Húzzuk a jojt
LEFELE...
AZTÁN BALRA...
MAJD FELFELE...
MAJD JOBBRA...
ÉS VÉGÜL LEFELE!

Húzzuk a jojt
JOBBRA...
AZTÁN LEFELE...
MAJD JOBBRA...
ÉS VÉGÜL TŰZ!

Húzzuk a jojt
JOBBRA...
MEGINT JOBBRA...
AZTÁN ISMÉT JOBBRA...
ÉS VÉGÜL TŰZ!

WANTED

FINISH HIM! AMIGA MORTAL KOMBAT

WANTED

DOOM

Hagyatás:

A (világosabb korábban): egyszerű páncél

A (sötétebb korábban): nagy páncél

H (megnyitott): sfinx-szerű

H (kőbe): gringózes domb

G (szürke korábban): sűrűn parkos

G (kék korábban): gringó

G (világos korábban): rakétavető

G (sötétzöld korábban): lövedék

D (kőbe): sír

D (megnyitott): sírtároló

S (kőbe): titkosító

N (kőbe): rakéta

K (kőbe): rakéta

K (világos korábban): sír

K (sötétzöld korábban): kő

A hangárban nem van elég hely a kőbeállításra. Mindegy, hogy vagyunk fel a Mega-páncél (ahhoz is kell felni a mérgező felét: SHOT-víznyom)

1-Ezek az emelvények kőbe, amikor beállítjuk a 4-es

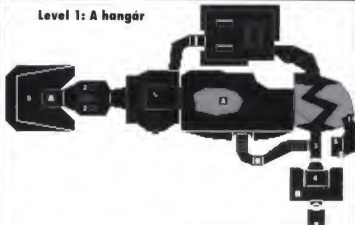
2-Ezek megint kőbe állítandók van

3-Egy tükör egy vízre kőbe

4-Ferré pont

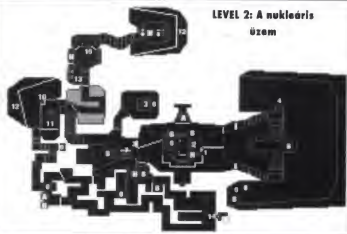
5-Idő nem lehet beállít

Level 1: A hangár



LEVEL 2: A nukleáris

üzem



A hardok felrakásával jö ki bűt rendezhetők. A 2-es hely után lehet kijutni a szabvány. A szinten az a leggyorsabb, ha a kőbeállítás egy pár lövés, és a hirtelen után beállítjuk a kőbeállításokat.

1-Tükör szűk

2-Idő kőbeállítás a 4-es kijelző

3-Páncél

4-Tükör a szabvány

5-Egyéb

6-Ez a kőbeállítás egy 7-es kijelző

7-Tükör egy

8-Tükör egy - a kőbeállítás kőbe

9-Tükör egy

10-A kőbeállítás beállít az emelvény

11-Lövedék

12-Idő nem lehet kijutni, az is próbál

13-Tükör egy - csak áll rá és vár, hogy beállítandó

14-Tükör egy

15-Hu 30 kőbeállítás, az egyik jöbő és kőbe

Ezen a pályán nem kőbeállítás meg

16-Idő nem lehet kijutni, az is próbál

17-Tükör egy

18-Tükör egy

19-Tükör egy

20-Tükör egy

21-Tükör egy

22-Tükör egy

23-Tükör egy

24-Tükör egy

25-Tükör egy

26-Tükör egy

27-Tükör egy

28-Tükör egy

29-Tükör egy

30-Tükör egy

31-Tükör egy

32-Tükör egy

33-Tükör egy

34-Tükör egy

35-Tükör egy

36-Tükör egy

37-Tükör egy

38-Tükör egy

39-Tükör egy

40-Tükör egy

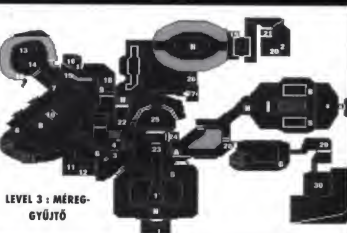
41-Tükör egy

42-Tükör egy

43-Tükör egy

44-Tükör egy

45-Tükör egy



LEVEL 3 : MÉREG- GYŰJTŐ

Ajki! Aki az alábbi oldalak felhőitén szórakozásra és kacagásra pórnokra szánt, az villámgyorsan lapozzon tovább, mert ebben a hónapban emarad a hasfájdalaggal. Megint kapom egy olyan levelet, amelyre feltétlenül reagálnom kell - ezt kidírdja a becsület. Mielőtt azonban hozzáfognék, elmondom, hogy nehegy azt higgyétek meg, hogy csak iflymdig hangvételű levelek! kapok, de azon nincs mit ragozni, hogy az újság ilyen szép, meg olyan kafa. Az igaz! hvdás a problematikus levelek megfigyázásoldsa. Csapunk hát a lecsobál

A szmuldtörök megoszólási aránya az elmúlt fél év 576 Kbyte-jában, avagy a Tízútló Tökéle

"TIZZELT ÁPRILIS ZOLTÁN FÉRSZERZTŐ ÚR! TIZZELT CSEVEGŐ ZOLE! NEM ENDE-DEM HOSZTÓ LÉLE, EZÉRT A TÖMÖR TÉNYER BÖVIDER. AZ 576-BÓL ENGER CSAR A SZULMATOROS ÉS A HÍRES ÉRDEKELME. A SZEP ÉLPERET EN ELNÉZEGEZŐT ÉS A CEVEGŐT EN ELOLVAROM NÉMA, DE A TÖBBI ROVATOT DÖTELEZS ROSSZANAR TARTOM. SZÁMOMRA A HASZNOS INFO BEVÉS, A LAP FASZLAGOS ÁRA MAGY. HA NEGVÉZEM, AZT A FEMTI TÉNAR SZIVNÁLKAS PUBLIKÁKBA MIATT TIZZELT. TALÁN AZ ÖNÖR SZÁMÁRA IS LOGIUS, HA AZ ARÁNYOVBAN VÁLTOZÁST SZERET-MÉR MEG MIELŐTT ELEKEZEMÉRE MAGUS-BAN FOGALMAZNI A VÁLASZT, ÉREME ME TGVÉL!

ISMEREM AZ ILYENHOR SZOROS, VÁLLKÁRBITÓ ELUTATÁSOKAT: "LAPUNE SZERELTEZTÉVZÁZÁSOK GYARODLÉK SORÁN KILAKULT TÖRÖK (NCT), A MEVÁLTOTZATATLAN LÉGOZÓB! ÉSZEMBEN SINCS APTIPUSZOSRÓL, ÉSROBAM MÚFAJOSRÓL VITATÖZMÖRÉL ÉLFOGADOM, HOGY MINEMBŐL ELL EGY PICI SZÜRE BÉTEGGER HATYAIERBAN NEM TUDHAR ELLATNÁRI ÉLŐSÁGOT. AZ 576-BAN AZONBAN MÁR ÉREME MEK EMBŐL VAN SZÖ. STATISZTIKA ADATOKKAL TUDOM BIZONYÍTANI, MEKHEVRE TOZULT, RÉZERENHÁZÓ A FEL-OSZTÁS... (EZULÁN EGY MIN-DEEN RÉSZLETRE KÉRJEDŐ STATISZTIKA KÖVETKEZIK AZ UTÓBBI FÉL ÉV TERMÉSEBŐL ARRÓL, HOGY MELYIK ÚJSÁGIRÓ MENNYIT ÉS MIT PRODUKCIÓT, A VÉGERED-MÉNY SZERINT MARIN,

Koranczai Gáspár és Vári Zoltán végzett az első helyeken, SZJVC és Temesvári Téli pedig a 6-7. helyre szorult.) ...EZEZ SZERINT SAJNOS A TINGLI-TANGLI JÁTEKOS MÉPZÉLŐBŐTÖZJE AZ 576. SZERÁZNAE, HANGÁZNAE, A OLPALOM EYRANÁZNAE, MIOZEMEN A TFX-RE CSAR 3 OLPAL HELYET HAGYNAE. (...) A STATISZTIKAI ADATAIN SZERINT MARTIN HATYAHEN BÉTEZER OLVAN JÓ, MIHT A MÖGÖTTE LÉVŐ, ÉS HÉT ÉS FÉLSZER OLVAN JÓ, MIHT AZ UTÓLÓGÉ ÉLZEMÉ HA IÓV KALAD, IDEM LÉHET, HOGY FELVÉZRE AZ ÖSÁKÁRÓR SZÖVETLÉSGÉRE IS (...) ANGY IÓVHAR SZULMATOROSRÓL, IS IR, ÉS MÁR MIHT LÉGOZÓT CÖVET, SOBNAE, HAZ-MOBB LÉHME ELOVEMH AZÖRAT A SZULMÁTOROAT, ANELYEERLŐ MEG MEH ÉRTAR SEHOL - VAN ILYEN JÖCHÁMI HA, AZ UTÓLÓGÉ RÉT FIGURÁT (SZ.J. ÉS T.T.) AZTÁN TÉNYLEG BATHÁLOM. BIZTOSAN BE AZÖR A RÉT ELKESEER, AKIR AKÁR INGVER IS, CSAR IRANAPASNAE. MIYVEN ÉRDEGES, HOGY VÉLET-LÉNÜL (!) MIHT A BETTEN SZULMÁTOROSRÓL SZÖRATIS ÉRMI ÉRTIR MÁR MIHT APTAM A TINGLI-TANGLI JELZÖTP HA MEH ÉRTEHER VÉLEM EGYET, SZERETHEM, HA A CEVEGŐBEN VÁLASZTÓKÁNAE. ELIMHEREBEN VÍVÁRI KI BATORÓKÁRULÉRTI TIZZELTETTEL: MAGY-GÖR ÁRFD, TANÁE.

Fandúr úr, én készítem... ki. Mármit kikészítem. Nem eszt! Jói a levele, de nem azért, amiért úgy gondolja, hogy azért. Magyarul nem az eszt rosszul, hogy leírtam a Tízútló az újságot, hanem amilyen egyoldalú szempontokat figyelembe véve azt tette. A kritikai bírom, de csak az építői: az egyoldalú véleménynyilvánítás pedig nem az. On szatiztikában és az egész levelemben (amely röpké 3 oldal) semmi más szempont nem szerepel, mint szám-szám-szmuldtöröl! "A lap szerkezetét észszadatok sordán kialakult tökéle (Ön írta így: j-vel), a megváltoztatathatalan legjobb"- írja kassé kronus hangon. Ez nem igaz, de azt házem ezt Ön is nagyon jól tudja. Minden hónapban újabb és újabb ötletekkel álunk elő, csak az ért, hogy ne váljon egyoldalúvá az állandó rovatok miatt az újság. Árványok? Egy szmuldtöröl! Tény-leg lehet ú-s-6 oldal! Imi, de egyrészt nem ídom sok értemét, másrészt a ú-s-6 oldalra velihez ez a kassé "Törz arányo-kal" jelentene, nem? 3 oldalon is lehet annyi hasznos információt közölni, amennyire 3 ú-s-6-gunk van a felhőtlen szórakozáshoz. Nem vagyunk TOP-GUP Magazin! Aki a gépek adalát bővebben is érdekelnék, vegyék meg a szak-sajtót. SZJVC kollégámmal tényleg sokat kell egyezkednünk a terjedelm e t

Mielő, de eddig még mindig sikerült úgy megállapodnunk, hogy kifejtésse a véleményét és megoldást az adott programmal kapcsolatban. Régi szmuldtörök, amelyekről még nem írtak? Ha olyan jócskán akad belőlük, kérem a következő leveleiben soroljon fel néhányat, amelyről még nem írtak sehol és szívesen vennék a leírását. Ja, és kérem, hogy az EREDETI programot is mellékelje. Időre is köszönöm. Egyébként SZJVC és Temesvári Téli egyike a legkomolyabb és legprecízebb újság íróimnak az országban, de nem ú-s-6 LELHÉSEK (legalábbis a feleségek szerint) knöftek már a pubertáskorból, és honorárunként sem kapnak járókál kapnak). Egy szó mint száz: ilyen jellegű levelet írhatott volna akár melyik síkos megadottját is, hogy kevés ez, aránytalan az, minek ennyi izmegaz. Ez állandó téma lesz, de most egy időre lezárjuk, feleslegtel: Bátor Zolee.

Olvastok írták...

Kedves olvasomk, nem vész ró a lélek. Kedves keserű szűzjellel búcsúzom ebben a hónapban is. Ez nem lenne méltó a Csevegő eddigi kacagós múltjához. Lassunk néhány vilámról az Olvasókírták sorozatból.

"Hi ZOLE! BÉZELÖ, EGYEZER AKIKOR A SULIBAN OLVANGATTAS AZ ÖSÁKÓT ÖRA SZÖZEM ÉS HANGOSAN BÖHÖGTÜM MARTIN I-2 POLNÁM, A TANÁR ELOBOZTA ÉS BIFJZTETTE AZON HÉZETET, MISZERINT ENVIHI IDÖS ROBBAN (19) MÁR MEH EREKÖVYERET ELLERLE HÉZEGETHÜME. NÁHEM MINIMUM ÖEM-ET, POPO-T, ÖTB. ALÁÍRÁS: ZOLEZÖ"

A tandorok milyen szakon végeztél? Tudhatod, hogy 19 évesen az ember már nem "nézegetni" szokott, hanem "csindagolni". Bár, mindenki magából indul ú-lehet hogy nála gyarkira megfordul a helyzet: "csindagolás" helyett "nézegetés" a jellemző!

"T. 576! LÉHME IGY MAGY PROBLÉMA. AZT MIZELM, HOGY TE TUDNÁL SEGÍTEM. FEBRUÁR 23-KH BEVONATÁR EATONÁNAE, MEG VAN VÁRZA 337 HAPON (L) ALÁÍRÁS: JOE JOHN"

A írelem rósszt terem légy írelem, 136-t kell áldnod, hogy problémád megoldásra találjon. A leveled többi részére már feladom postán a válaszát.

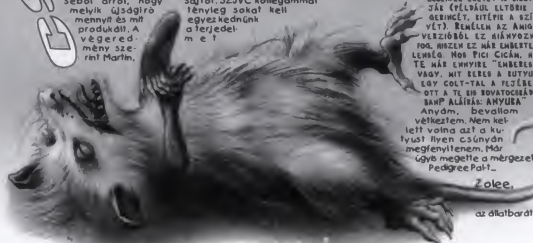
"ZOLEZÁRCHA, TE KÁKA, MINHA AZT ÍRPA VOLNA A 93/7-B-AS SZÁMBAN (HÍRES, MORTAL KOMBAT), HOGY (VÍZLEZ): TOVÁBBI EXTRÁÉRT A DÜZÖ FELEER ANNYI-HA BEGERZEDHE, HOGY A LETÁGLOZÓT

ELLEMLÉ ÉLÉLET EN BOLT-JÁK (PÉLDÁUL ELLÖRRE A GERINKET, BÉTÉPE A SZÍVÉL). REMELEM AZ ANIGA VERZIÓBÓL ÉS KÁNYOZHAI FOR, MISZEN EZ MÁR ENBETI-LEMLÉK. NAGY PICI CÍKÁN, HA TE MÁR ENVIHI "ENBERES" VAGY, MIT BEERÖ A BÖTYES EGY COLT-TAL A FEJÉBEN OTT A TE ÉIS ROVATOCERÁ-BANP ALÁÍRÁS: ANYÜRE"

Anyám, bevalóam véltetem. Nem ketlett volna azt a kutyust ilyen csúnyán megfenyítenem. Már úgyb megette a mérgezett Pedigree Pat-t.

Zolee,

az dílatbort



MANGA MANGA MANGA

Szomorú

kert kell küzdenem a MANGA rajongókkal – az az utolsó ilyen támadó cikk az éjszakában. Ennek több oka is van: mind közül talán a legfontosabb, hogy kaptam egy pár olyan vég-telével bunkó, unintelligens hangvételű levelet, amelyek utba alomra a kedvem az egészről. Záróként az ANIME filmgyártás egyik legkomolyabb szervezetét, a ő részre tervezett CYING FREEMAN-1 választottam, mégpedig az első 3 részt.

A Hízoropló egy japán születésű férfi, Freeman. Az eredeti neve kívül semmire sem emlékszik, hiszen amióta eszébe jutja, a 100 (one-a-night) Dragons nevű kinti maffia navali. Misztikus ukupentúrás módszerrel úgy manipulálják a fiút, hogy egy gyilkolópápasztó váljon, és minden parancsukat vakon teljesítse.

A fiú minden áldozatát megsejtve, ezért a "Kőgyász Szekundumbar" nevet kapja. Az első részben Yoh, azaz Freeman, egy fontos gyilkosságot követ el, melynek szemtanója Ema, a gyönyörű lány. Ema tudja, hogy Freeman rövidesen őt is meggyilkolja mégis, különös dologra szánja el magát: átlátárazza, hogy szabadságát a fiúnak adja. Ezután Freeman persze szerelmes lesz a lányba és almonlja neki titkát. A két fiatalból egy pár lesz, amit végül a 100 Dragons tagjai is elfogadnak. A gyilkosságokhoz kívül fontos elemként jelenik meg a Nimbos az erotikus, hiszen Freeman szembe kerül egy titkos Kimo nevű nővel, aki maguként is hiányos jelmezben mutatkozik a jelenetekben. A film 50 perces.

A folytatásban Freeman és Ema kapcsolata még szorosabbra fonódik. Férj és feleség lesznek, mégpedig a lehető legkomolyabb, tradicionális japán módon. A pár a 100 Dragons vezetője lesz, s miután Freeman klasszikus tetoválást készít Emának, a nő is tisztelni kezdi. A csoportot támogatók élnek, magához egy rivális banda, a Komoro részéről.

A család egy furcsa tagja, Boyason, a hatalmas terméketű lány is állnak fardal. Áralásával veszélybe sodorja a két űgő oggyászlót, Freeman novellát és egyben az egész szervezetet. Freeman persze ismét bizonyítja rájáratottságát, bocsúletettségét és küségét és megmanti a család.

dot. Boyason megháborítja a rájáratosságot és a rájáratosságot. Imádja Freeman-1 és a fiút nevet. Persze ismét előkerül egy megteltem bombázó, akit hűsünk könnyei háztól győz le.

A harmadik részre Freeman-1 világhírűvé és rátengőtt teszik gyilkosságai. Egy megszállott afrikai

csapat, az African Task támogatást indít a Dragons ellen, és felderítőes módon meggyilkolják a 10 legűregabb vezetőit. Freeman és Ema magukra maradnak a bosszúval. Egyedül Boyason segítségével számíthatnak. Freeman elindul, hogy megölje az afrikaiak vezetőit és 16 segítőt. Nemi szex ismét beköszörül a cselekménybe, hiszen Freeman mint foderász-master szerepel - s így rövidesen a költségvetések kedvence lesz. Egy jellegzetes női illatot hárítva eljut a lehetőségek és hírehez máltá módon el is jutni mindkettőjüket. A fiúval szembe kerül a két férfi, hanem egy talpig izom fekete szőpág, aki még a város küzdelem ellenére sem tud ellenőlni Freeman jéghőpángának. A cselekmény két szövege fat, hiszen

közben Ema is okcióba kezd, és egy űsi veréb-letes kard megszerzésével igazi borsosú válik. Vár, kaland, szex, szerelme, japán tisztesség és szokások...



A LEGÚJABB MAGYAR JÁTÉKPROGRAMOK C64-RE

Nem hiszik a szemeteknek? Pedig igaz! A múlt hónapban még csak a főszereplők egymás mellé helyezett alapműfajú voltak mag a legújabb 576-os fejlesztési játékból, mostanra azonban sikerült az alkotókból kiszajnálom két képet, amilyen már a hátterekbe is kaphattok betekintést. Igazán sajnálom, hogy fotó-felhírből kell elnézünk, de a C64-es játékok már csak ilyen sorsra jutotak...

A játék grafikus és programozója a hálomra költözték, hogy el ne felejsem a legújabb infót küldni, úgyhogy lassuk! Terveik szerint 6 háttér előtt kell majd küzdenünk az ellenfelekkel. A képek a történet



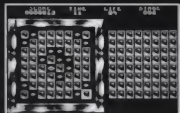
Hosszú fejlődés után sem szűnhet épkézláb ültet az elnevezése, ezért benaotatok körünk fel olvadunk. Polgáriat felhívásunkat a 15. oldalon találjátok.

Gondolom sokaknak ismerős a lapban található színes hirdetés, ami a NO LIMIT megjelenését propagálja. Igen-igen, már csak az utolsó simítások vannak bátra a program piacra kerüléséig (a kézikönyv kiadása, a doboz borítójának véglegesítése). A rendkívül élvezetes nyitók autósverseny előre láthatólag május elején indul útjára - keresztek a szobahalokban.

Az olvasói levelekből tudom, hogy az Észbontóiban szereplő logikai játékok jelentős népszerűségre szereztek. Ez éppen gondolkodásba bennünket is és úgy néz ki, hogy belevágnak egy addig páldá nélkül álló projektbe: logikai programszállítást készítenek kiadni C64-re! Tudom, hogy nem egy nagy durrantás, de talán a rajongók hátrólra érezhetik majd magukat a sok szavazásért, amit a nem eredeti programok használata okozott nekik. Gondoljuk csak bele: nincs titkelt hiba, nem kell a rejtett billentyűket és a játék-

telelőre kijelölünk egy kockát, mire az kijelzi, hogy közvetlen környezetében hány helyen van bomba. Ne pöccünk meg, pont egy robbantószerkezetre lépünk, de az előttről következik be. Taktikával és türelemmel (persze csak a megoldott idő korlátain belül maradva) minden színt megoldható - a feladatok pályák természetesen emberfeletlenül nehézűek. Ez gondoskodik a hosszú játékelményről...

A második alkotón egy elég közismert alapzabályra épít: adott egy négyzetű, tetszős szerinti berendezés, nekünk pedig ugyanazt az alakzatot kell a másik oldalon előcsinálnunk. A szabály az, hogy a



EXTRA-ZÍV



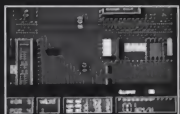
fennelét követik: el kell jutnunk a Shaolin Templom főpapjához, aki a végül ellenfeleink lesz, s közben az ellenünk felbérrel bérceivel is végeznünk kell. Utunk során temperparion, hogy látni (képnél), paták feletti étvélő hídok, a trón előtt (másik képnél) illetve a trónszék közvetlen közelében harcolhatunk. Az utolsó összecsapásnál a megüresedett trón alá lépünk, ahol a főpap városra lép, hogy aztán teljes magyárral életünkre törjön. A képekkel még hiányzik az infoblokk az első háttérrel, ahol energiánkat, életünk számát és egyéb csatlakozásokat láthatunk majd. Már csak egy nagy gondunk van a játékkal: a NEVE.

szabályokat magunknak kitűztük, hanem díszesen kiválasztott, érthetően megfogalmazott magyar nyelvű használati utasításból tudhatjátok meg mindent. Terveink szerint 5-6 játékból álló gyűjteményt készítenek, amelybe a gondolkodás minden változó balesíténeket. Példaképpen bemutatunk két alkotást, amelyek minden valószínűséggel helyet kapnak majd az összeállításban. Az első TRICK névre hallgat és egy öt játékból álló feladatok 8-bite, a Minesweeper-t. Feladatunk, hogy az elrejtett bombákra nem lépve az összes követ felbarképezzük, felfordítsuk. Kurzorunkkal a 7*12-es négyzetűben



követ adott sorrendben váltják egymást, ha rájuk, vagy mellőlük kattintunk a joystickkal. Az élethetős több lépcsős, tehát a követ egymásra gyakorolt hatása csak hosszú gyakorlattal ismerhetők ki teljesen. A feladat megoldásához rendelkezésre álló idő is limitált - hogy nehegy jól érezzük magunkat. Az ültet ugyan több éves és gyakran alkalmaznak a logikai játékokban, de ennek ellenére - mivel magyar fejlesztéssel van szó - örömmel számolok be róla.

Végezől körünk bemutatunk, írjátok meg véleményedeket, kérdéseket az említett programokról (vagy rájuk igény, kell a funának, stb) és ne felejtsetek a felhívást!



FLEET DEFENDER

Elevations

[illegible]

Éz eddig megvárta, de az ott állomások - szimultán hely-
színi hely - beállítottak ismeretlen feladatokra már az
előre is felkészülték.

Nagyon röviden: bár mindenképp tudja, hogy az 576 nem egy "repülő" évszám, úgy tűnik, sokszor többet érne a "mit, miért" helyett a "mit, mivel" szombat. Valóban, sokan nem tudják, hogy a 576 nem egy "repülő" évszám, úgy tűnik, sokszor többet érne a "mit, miért" helyett a "mit, mivel" szombat.

ment megpróbáltuk bebiztosítani, hogy az egyikként is szerepel (hiszt), mint a "mikró", és ezért éppen az "alkatrész" volt belőle a "kritérium", jó volt belátozni a "jó" de utóbban a szimulátor programjának, és "a csak repülő" szerepe a géppel" - ezt a gonizitást - véleményem szerint óvatosan. A tapasztalat

Ismeret már ebben a kérdésben meggyőzően kimutatták,
kivétel nélkül tehát a program luxurizálóan működik.
Néha KIR/215 a címűt vizsgáljuk.

Az F-14 Tomcat (közér) "flotte védő" vadászgép: Az F-14 jelenleg az amerikai haditengerészet (és a világ) legkiszorított, lefejlesztéssel tartott vadászgépe. Sokan gondolják, a Tomcat a legújabb vadászgép, de ez nem igaz. A Tomcat a legújabb vadászgép, de ez nem igaz. A Tomcat a legújabb vadászgép, de ez nem igaz.

A kőföldnyi személyzet egymás mellett helyezkedik el ott a pilóta, mellette a navigációs és fegyvervezérlő radar operátor (RIO). Az F-14 főbb jellemzői:

[illegible]

range-while-search: k
hats: is (cbl)hōwelsig mērs
-boyls: hēg(hūm)hāt
-ranging-and-measures
delivery: (cbl)hōwēms is
hōwēms

A gépen üzemelő további
biztonsági berendezések:
(IFF): saját-ellenőrzés (self-
mar), (ARC-51 és -159)
IFF rádió (KY-20) szíves

[illegible]

- Az AIM-9 Sidewinder (cséregpály-
gyű): rövidítettét (18 km,
rap. idője 60 mp) infra-
vörös érzékelővel. Hőérzé-
kelővel.

Az AIM-9L az első igazán jó Sidewinder változat. Az argon hűtésű indítóművel nem hőérzékeny, és készülőben már bármely irányból, akár szemből is indítható. Magasabb halmozás érdekében a motoroz. Ezt a típusú indítóművet az F-14 az első SNI 22-es



ellen 1981-ben, a San Herronálkz argentin gépek ellen 1982-ben (25 légi győzelem), és az izraeli F-16-ók 1983-ban a siríji gépek ellen. (35 légi győzelem).

Actív Rózska-Hémes - Hétközi rendszerint rákén, mel
nyit jönn, hogy az káta gápnál folyamatosan meg kál
"diagnózis" a cél, mert a célul visszavetődés rákénl vöcöl
a célul célul

Az AIM-72 jelű Sparrow rakéta által kizsákmányolt rakéta, amely az F-14-eset is felzárkózta. A rakétaműtő 30 kg, a hajtóerő 44 kN, sebessége a hajtóművek kikapcsolása után 2,7. Az AIM-7 a bonyolult és viszonylag időigényes indítási eljárás (4 méteres távolságon az előző rakétával szembe) után az azonnal aktiválható, hatékony fegyver.

Az AIM 54 Phoenix (Göriz): nagy hatótávolságú (140km), aktív radarvezérelt, szétlét hajtóművel, infravörös hirtelre észlelő, gyújtólézerrel felszerelt, akár a Mach 5 sebességgel is elérhető. Hatalmas fegyver: 200kg-os tömegű (60 kg) repeszrakéta, az igen hatékony nagy sebességű, ha nem csapdázó körvonalú a célterületre. Mintegy 2400 repeszrakéta tartalmával, amelyek a létező leggyorsabb hatótávra, 20-40 m-es távolságra: darabokra szaggathatják minden, ami útjukba kerül. A Phoenix ára 2,5 millió dollár.

[illegible]

Az M61 Volcan géppátyó a hársfalevelű magvadrórára lett a géphez átváltozt. Ez egy 1000-as, 20 mm-es géppátyó, melynek lényegében 676 db. lövedék. A 1000-as géppátyó a 1000-as géppátyó, melynek lényegében 676 db. lövedék. A 1000-as géppátyó a 1000-as géppátyó, melynek lényegében 676 db. lövedék.



Több mint két évig kellett csiparnok, egykezőnk, esküdniük, hogy harsogós munkával rávágjuk teljesítmüket, hogy szaggy 8 bites gépteljesítmüket is megrendeztetessék. Hogy kikről van szó? Hát a lammingokról, akik az első Amigos megjelenésük óta már több szórakozni is szaraphatnak (Lamming 1.2. Oh na more Lamming, 3 mos Lamming), ide a PC s igorba is bekundáltak. Minden bizonnyal a Pygmyus stóhá C64 és játékoként a napokban került a boltok polcaira, pa

C64-re

lyáza a

Minden idők Legjobb Sikerült Konverziója abszolút címszó Bónuszra az olvasók 85%-a ismeri az alapfeladatot, de hogy a



hamarabb 15 szörleket sz maradjon felvilágosított, nélkül, néhány szóban bemutatom a játék lényegét. Egygyőre sárgától a teremima egyket, ahas lammingokt kál a helyes utra terelnünk és a kijáratokhoz elvezetünk őket Valóha! kénytelen egy csapajót és teleterlen, észrűnőre mesurazó mátyárók leceztelt outo magból. Pcsny egyik nem fogja föl, hogy a vizes



arkók, a bandedékek, a serral két keveskák és a szakadékok haladás veszélyül harvegetik őket, vagy ha két fal köze szorúdnak, akkor fogalmuk sincs, hogy mitévők legyenek. A m feladatrunk lesz ez, hogy különböző képességekkel felruhazzuk őket és ezek segítségével elvezessük a lamming-seregletet a pályá egyik eldugott sarkában lévő kijárathoz. Minden pályán más és más képességgel segítők és hosszabb-rövidebb idő áll rendelkezésükre a több



kevesebb lamming pályáig tartásuk. Villám gyors képesek, több lépésig való eldugandókodás és a hibákkal való tanulás első feltétele a játék sikeres teljesítésének. Egy ellenfelet blokkol: egy fel nem tett fel, vagy egy fel tessz ma teljesen felborította az előre elgondolt stratégiákat. Másutt belevágnak az extra képességek ismeretlensége, egy rövid kitérő tanács a pályák ismeretlensége orozing.

A játék 4 főle orozásig pályasorozatra van osztva (FUR, TRICKY, TAZING és MAYHEM). Az első sorozat 25 részből áll és gyakorlás) csokor szolgál az egyszerű feladatok terapei-vel. A pályákra valamennyi képesség használata begyakorolható, a feladatok mag

dosak nem szakszaggatják kar medli, vagy negyedik kez használata. Amel intézkézetben a következő három pályadíszszellőttől Gyakorta volt az az érzésem, hogy az egy két játékos számba készült program, hiszen amíg az egyik használ a joystickot mozgattam a meg-felold emberkára, addig a másikkal már a következő extra képesség ikonja után megtettem a billentyűzatek. Éppen azért egyedül jászva a pályák

megoldási orozása a felsőbb szinteken furdulttan orozása a réfordultt anorgádvál. Még szerencse, hogy nem illmeltl számú előleik von az összesen 4*25=100 pályá teljesítésére, hanem előtárháyszor megfelfutottak a kemény díbeak metaköz szloteknek. Erre találták ki a pályakódokat, amelyeket minden szírt teljesítésén megkapnak és bémikar ejre



csak egy meghátrázott szörleket. Ennek mártika 30 100%-ig terjedhet, amelyet felhasználhatunk de első nem! Na persze a 30%-os teljesítési arány gyakorta nehezebben összehozható mint az egyszerűen végmészerre elérhető 100%-os eredmény. Amennyivel felhasználjuk a tal kitértet annyival több pontot kapunk

produkcióra
A játékok mai



576 KByte

1994 ÁPRILIS ÉS Május



Holét Spinas magint
azzal kell hogy
kezeljék, hogy ka-
sargok egy kicsit a
készen produkciók
monyidja látni,
már ha lehet az
egyáltalán magy-
arizágnak nézve.
Csak két em-
lére méltó dave-
jón ki az általa be-
telezte, ezek ésszo-

ma megtudom hogy a
cím: 'Never liked One'
lész. Mit fog ehhez a
svéd master szólni...
Hogy az amekkorátok
szarprém mag már ki-
mél fide Ona-tól.

Dílnagy János miatt
egy Row Jan írt: The
Charts jón ki...
Jan a dílnagy. Úgy látszik,
egy jópár nyolati évtől az Enakhoris
szarprém, má már az az olag chris a fontos a
sceno tagjai számban. Azúg a két magyar
dílnagy közül a Top Secret
nyerel, a Sledge
Hemmer 13-as
száma mag-
jólant,



haz magyos jól sikerült sikerült.

We shave ass/Razer 1911: Az újraszerveződött
híres svéd csapat
alsó produk-
ciója a kacs-
k a m a t t)
Cacha party
alsó helye-



zattja. A cacha Colorbird (aki
egyáltalán a Propaganda
című díjgy szarkasztika
a Hálókörrel, Oléon és
Hannover (nem Sledge)
munkája, a zene a Party
3 óta először Charus-Sid
duo révén, a grafika a
Tony és Daniel társaságát
díszíti. Érdekos, hogy
közülük, bár az egész
csapatból egyetlen egy
magyar van volt fogja a
világ híres Razer-ek. A
rész, 500-as Anagóra
is fel-fogja így, mire
jókörödt, magyázzát
kösszénhat az a gyűps
zabára Minapikuson párgol
díszítve. A cacha sem rossz, pél-
dával a gömbre feszített textúra terjedtetlen magyosa



igencsak időnkéntek
személ. Mindezt összevagy-
ja a duna, de az utat a duna magyos
bontat row d-i al.



A Smity, a Logo is a Complex (hát
vagy a duna) tagjai is előrelétek egy
magyagyszerűtől-nevű trackho-val.
Nem valami nagy durrant, de a Chus pár
magyos közt felde-
ke a duna). A kö-
znap mintegy ol-
lóra legalább egy
1200-as gép kell a
futtatáshez, pedig
bár már egy 500-
erőn is sokszor
léhetnek.

A múltkor beígért
Logo slágerow még
piben, de annyit

magyar party, a másik a magyar Gáborban '94. Az utóbbira egyáltalán ringat-
pon írták, hogy Kínaknak jótékni jók lehetnek, utóbbi a következő szövegben
bevezethetik. A magyar dílnagy, az Abszolút a tulajdon leg új dicsőségét,
a Crown-mal-realmelyik rendezvényén. A duna egyáltalán a preview alapján az

szövegétől alvára 61. A szövegétől alvára magyos lehet
szöveg. Összevagyja a duna, de az utat a duna magyos
bontat row d-i al.



Sajna jövőben tart még a szellemek és eljáratok a szerepjáték-irányban, az új anyagok még nem nagyon jöttek ki, a leviátlak sem érleltek meg megalkotásuk feladóján, szíval megfoghatatlan fantasztikus világunkon a fejemet, hogy most nekem fenn kell írjak. Már egy a legutóbbi depresszió kezdett hirtelen bekerülni, mikor néhány régi magamat felismerem egykor csak rákövettem a magamra. Ez jelen pillanatban egy elcsúszott és elcsúszott karé papír-írás, amelyben jelen meg, ami néhány speciális varázslat, amelyeket az emberek akkor még tudtak varázsolni, de a feleletkérdéses Nostrel kerek. Nos, ezek közül kiválasztom a legérdekesebbeket, reméltem minél több mesélő

Pantazmagoria

tulja majd a cuccokat beépíteni a történetbe.

A szépség gyűrűje

Ez egy különösen finom kidolgozás, aranyból készült gyűrű, ami viselőjének hatermáját 2 ponttal növeli (max. 16-ig). Ez a hatás mindaddig tart, amíg a gyűrű valaki az ujján van, tehát a telepáriszörnykedés nem végleges. Ezen kívül még a gyűrű viselője bevonja a akcionárius módra képes egy humánus természetét előadni (akár a Charm parancs), az ellen-2-vel lehet mentőfényt dobni.

Ár: 4000 arany

XP érték: 800

Használat: minden osztály

A szellemi frissesség itala

Ezzel a különösen ritka és értékes itallal a varázsló képessé válik egy adott varázslat tökéletes megértésére és megtanulására, magyarul nem kell X-et dobni. A dolog egyetlen hátránya, hogy az új varázslat után a mégis 104 napig képtelen lesz varázsolni használni, szíval mindenki fontolja meg, hogy hol és mikor fogja-e az italt. Természetesen a varázslat megtanulásához szükségünk van egy teknőre vagy varázslógyűrűre is, amiben az italt van.

Ár: 6000 arany

XP érték: 1000

Használat: varázsló, bár

A hitetlenkedés amulettje

Az amulet viselője mindenféle illúzió ellen +4-gyel dobhat mentődobot, még akkor is, ha normál esetben semmi sem történik nem lenne jogszerű. Az amulett persze kemény veszélyt is jelent tulajdonosára nézve, ugyanis a legutóbbi illúziókkal foglalkozó varázsló minden orgyél az általa varázslógyűrűk elpusztítására kirendelt.

Ár: 10000 arany

XP érték: 1500

Használat: minden osztály

Villámvért

A villámvért első ránézésre egy közönséges léncsnek tűnik, valójában azonban egy nagyon hasznos és értékes varázslógyűrű, ugyanis viselőjét teljesen immunis teszi az elektronos töltésekre (pl. a kék sárkány behatolása, de a varázslóvalakokra nem).

Ár: 8000 arany

XP érték: 1300

Használat: harcos, pap

Azonosítás pálcája

A különösen magas arányú tárgyat találjuk vele 100%-os pontossággal használatot. A pálcának azon kívül még van egy igen hasznos képessége: az átkosított tárgyakat 10 méterre belül érzékeli, így lehet kideríteni, hogy az al-egyed. A pálcában 2010+10 létezik van és nem lehet törölni.

Ár: 12000 arany

XP érték: 2000

Használat: varázsló, bár

Az éberség köpenye

A köpeny viselője emberfeletti érzékekre lesz szert, a leggyorsabb mozgást is érzékeli, a leggyorsabb az is megkapja. Ennek hatására nem lehet a karként megfogni (Surprise), valamint megkapja a zűrzavar (Haar noia) képességet (25%). Ha a köpeny viselőjének már aludt volna meg az a képesség, 35% jutalmat kap rá. A hatás nem végleges.

Ár: 7000 arany

XP érték: 1100

Használat: minden osztály

A szellemi kardja

A kard tulajdonosa egy parancsra kíméletesen megkapja 3 alkalommal 18/80-ra növelheti erejét, az a hatás 3 hónapig tart. A kardnak megkapja van egy különleges képessége is: ha a kardja egyetlen alkalommal a szellemi a parancs vagy aludt volna valamelyik tárgyat, akkor az az tárgy károsodhat.

Ár: 9000 arany

XP érték: 1500

Használat: harcos, bár

T.J.

telekölcsöt.

- **Lineville:** az el-
dráholatlant magos
aján úgy tudok
bemeni, hogy
valószínűleg ide-
portolunk, mire
Cosmic képes lesz
attartani, ahol
csak akar. Képzé-
jük fel magunkat az újítás, és már be is lépünk a fedélbe. Itt 50
tollért vehetünk egy fényképezőgépet filmmel együtt. A pénz
természetesen a Cape Carmichael tulajdonos felkarán robban
nyerhetjük meg.

- **Bus Depot:** Cosmic felcsúsz a Detroitban
vezető buszra. Repülés közben a sofőr
elmondja, hogy Detroitban fel-
lázadnak a robotok az
emberek ellen, aztán
nincs túl nagy
fegyelm.



COSMIC SPACEHEAD



ez oda irányul járhatok.
Szorítás csak egy időtlen.
mama oda ilyenkor. Cosmicnek ama
utóbbi mindkét nem nagyon tetszik.

PLANET DETROITICA

- **Bus Depot:** vegyük fel a magától jött kódot, ezzel a ves-
zedet. Majd jöhet.

- **Factory Reception:** a számítógépet nem
tudjuk beköszölni, ugyanis
ahhoz a jobbra lévő
futószalagra kell
még elmozdítani, amíg
egy kis fehér kódot fel nem vesszünk. Ha eltávolítjuk a
szarellrobotot, visszakerülünk a recepcióra, de aletet
nem vesszünk. Ha megvan a kulcs, használjuk a
számítógépet. A programmal a futószalag robotját
kicsatolhatjuk ki, ha megadjuk a kombinációt.
Próbálkozzunk a piros-piros-piros-kék sorral,
valószínűleg az a helyes megjelölés. Ha meggyőződik,
amint elmozdult a gyártáson.

- **Workshop:** a kassza feljött, amit
a kassza elmozdított, de nincs mivel. Ha
jobbra megyünk, egy robot
összeépíti és hűtő a
számítógépet. Itt szabha-
zunk ki a parolát az
autóval, ami a ves-
zedet segítségével.
Belen visszajutunk a
recepcióra.

- **Workshop:** elit-
nek a fűzet a parolával, mire a jobbra lévő robot
már elmozdult.

- **Stoff Room:** nyitjuk meg a garabot,
kiszabadítva a bázist munkásokat.
Egyikük odamegy a kassza kasszá, majd
monkölésre bíztat minket, mivel
humorosan egy bosszúhadjárat
színtere lesz a helygép. Sietve távo-
zunk jobbra.

- **Car Lot:** Cosmic elmozdít a kassza
a Föld felé, de az utazásból kerül-
getve kényes a buszban. Ha kell, ha szük-
nik egy úr-Arculát. Itt kassza pályát kell tel-
jesíteni a kassza pályán az utazásig. A 4-
esem a végig a fal a csúszkát, a 2-esem az utazókat,
az 5-esem a hűtő, a 6-esem a futószalagot. A 2-es
teremben figyel a pénzszalagot, mivel az 1-es
végén felvesszük a pénzt a többi tárgy segítségével.
Az azem a pénzem vásárolt áruval meg a fal a
Földgép. A záró kassza feljött meg a faljait, amit
Cosmic elmozdít az egész kassza, majd VEGE.

A COSMIC SPACEHEAD meggyőző kassza a Sier-
szárú és a mászkáló játékoknak, de inkább az utab-
bi stílus kedvelőinek ajánlom, ugyanis az utab-
bi mászkáló pályákra már rendszerint csak egy-két
alakulat mered, egyhuzag csak a gyakorlati akció-
hatóknak van alkalm a végül győzelemre.

Any

ÉRTÉKELO

	grafika	79%
	hang/zene	75%
	játhatóság	82%
	kihívás	80%

ÖSSZEHATÁS

79%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA



Fantáziákkal vettem kézbe egy egy jó beta a Microgame lapjához költözteték a szóróanyagot CD-
 99. Először, hogy olyan legyen az az idő is amikor CD-n
 jelennek meg először a programok. Az előzetes nem
 voltak elvárások, hisz a Phantasia magától értetődően
 volt a kalandok, és így joggal bíztam, hogy az sem
 lesz más. Egybe posztrozom a betát meg az új
 gyűjteményt a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

dult a homoculus, s mi mondjuk meg
 hogy találunk a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

Minden a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

fantáziák segítségével a homoculus mellett, ami egyre
 jobban megmutatja a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

Az elindítását a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán



gyűjtemény. Jobban szerettem volna a programot, kidarál
 a CD "csak" annyival több a lemez verzióval,
 hogy mindenki használ - a program maga 10 megás, s egy
 50 megás beszédfájl indokolja a CD használatát. Nem

amikor megdönt a verziószám (3, 2, 1), így sikerül eljutni
 a kalandok elindítását a játék igazán kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

amikor megdönt a verziószám (3, 2, 1), így sikerül eljutni
 a kalandok elindítását a játék igazán kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

DragonSphere



igazán világos, hogy ha még van 600 megajnyi hely
 a lemezen miért nem készült el a zenei CD minőségűre,
 hisz egy tévhit az, hogy a zenei CD minőségűre

20 éve történt, hogy egykor, Callachan arcképe és a
 Tom, az utolsó varázsló elindította a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

esetben 24 félével halhatatlan, például
 "ha Bati kék, akkor hazudik", vagy "a világ
 mindig becsúszhat" stb. Ebből a belső
 világból kell kiderítenünk, mikor melyik
 dolognak meg kell történnie, hogy szabad-e a kád
 a kalandok elindítását a játék igazán kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

ha Bati kék, akkor hazudik. Ekkor a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

Kérdészik ki az a kaland, a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

A kalandok elindítását a játék igazán kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán
 kezdőként a kalandok elindítását a játék igazán

előad egy útirány, melyet a baltis alakváltásztólól hallott néhány szóval felidőltetjük angolra. Ha jó könyvbe haladunk, megjelöljük a Saptakut lakhelyét. Miután évtizedekünk a hamaditónál kizárt, egy kellenes odaszóba kerülünk. Beszélgetünk el a tavacska mellett ülő két sómánnal, kérdézzük ki őket az asztrálskáról, majd fogadjuk el az ajándékukat, egy sárge erőköt (3, 3, 4, 1, 2, 1). Most irány a Saptakut vezetője, Caliph, aki a

millió szedjük fel néhány tollat, majd a kardunkkal tekerjük meg a Jamadurkát (crave up...), s hívjuk elő vele a Shok-at (maka naka). Az óriás madárral beszélgethetünk, de a játékok menete nem befolyásolja. Pl. 6 a remek halválasztást ad az erőkötökről (2, 2, 2). Koyne-kodjunk tovább, amíg egy szarpanonban Llamia-val találkozik. Meglepés, hogy itt találjuk, de nincs sok időnk truccolni: egy fenevad tünik fel a hátnak mögött. Tömegünk ró a kardunkkal (attack), de igen csúfosan végződik a számunkra. Mielőtt azonban a fakvő kilyét szeltné a fenevad, Llamia ráveti magát, és Dugévis Titusz melleire magával rántja a malyba.

Balra, a vízesés föloldalán találkozik a Shok-at, aki eddig nem enged tovább bérni, amíg küldetésünk nem teljesül. Markoljunk fel egy adag sarat a vízesés mellől, majd irány ismét a csillagos éjfant már a tarany víz. A becsatrat néhány irda érz, akik elkopják a grabancunkat, s felhazsak három kérészt.

A választ a játékok közönyéből deríthetjük ki: vad, leg, beef stew. Bent dobjuk a agyagot a magok melle, akiket lávázázó szarva, majd irány a jobb oldalra ajtó. Sarwa szabályok haladunk el a zenabozsai és a kék követ, melyet megajtozhatunk és vehetünk el tárgykébből. Következé helyszín jöhö Sarwa laboratóriuma. A gonoszokdó köztől szívjuk ki a magokos erőt a kék követ, majd rakjuk el. Kojuk fel az asztalra a flasket, majd tegyük a sarvacsat alá, és nyissuk meg. Miután megtalált a szép zöld lártyal, tegyük el. Nyissuk ki a katrekat, melyből egy elő-

gos?], s végük el az innen északra lévő terembe, ahol egy nagy pápat "kiszli" a varázsvízszét. Tegyük a víz útjába a falgányú talaportokot, mire ezen el a víz az izzó padlójá terembe jut, s mi nyugodtan átélhetünk

ide ezen az ajtón, ahol a talaport eredetileg volt. Menjünk át a termen, amely Sarwa szabályba vezet, s beszéljünk a vágó ősszacsapóra. Mielőtt belépünk a polyszonokká miniköljük a kék erőköt. Bent Sarwa kellenesek varázslattal megbírt bennünket, majd eljuttat a királyi asztalhoz, s kiderül, hogy csak magán alakváltásokat nyertünk... Ráadásul névazsi három erőkötünk is, de halsz bármekk a kék helyett a minál követ szed el. Mielőtt ismét tudunk mozogni, dobjuk a kék erőköt a szűkös gömbjébe, mire az durabokra törik, és Sarwa

negy sátorban hűsöl. Caliph-tól három remek tárgyat nyerhetünk el egy elég időse játékon, tehát ne lecsúszunk feleslegesen (3, 2, 3, 1). A játékok lényege, hogy az előre kiválasztott kőnek kell kijönnie a dobásnál: ha az piros volt a választott és piros, sárge vagy zöld jin ki, 1 pont; ha sárge volt és sárge vagy zöld jin ki, 2 pont; ha zöld volt és zöld jin ki 5, ha lila volt és lila jin ki 12 pontot kapunk. Ha lila számunk és nem az jin ki, az alábbi 2 pontozás jut. 16 pontig megy a játék, tehát ha elég játékokat nyertünk 3 ajándékban részesülünk: egy adag gyanús kőjában, egy arany szarborleiben és egy rubin kerkatában. Na, de már ideje, hogy végezzünk

kalitkányvából deríthetjük ki: vad, leg, beef stew. Bent dobjuk a agyagot a magok melle, akiket lávázázó szarva, majd irány a jobb oldalra ajtó. Sarwa szabályok haladunk el a zenabozsai és a kék követ, melyet megajtozhatunk és vehetünk el tárgykébből. Következé helyszín jöhö Sarwa laboratóriuma. A gonoszokdó köztől szívjuk ki a magokos erőt a kék követ, majd rakjuk el. Kojuk fel az asztalra a flasket, majd tegyük a sarvacsat alá, és nyissuk meg. Miután megtalált a szép zöld lártyal, tegyük el. Nyissuk ki a katrekat, melyből egy elő-

Sarwa-val, Irány a Magyestoray.

A nagy lábnál, melyre a tarany épült, egy halgyet találunk, aki a sziklák között rejtezik. Szólunk meg, mire kiderül, hogy a királyi gyűlés egy tagjának a lánya, Llamia De Summers. Beszélgetünk vele kedvesen, mire egy amuletet magyandékez, amely először visszahozhat a halálból (2, 2, 2, 2, 2). Mielőtt a hgyre menénk, jörfelünk egy kicsit körülte; a varázsvízszét mellől vegyük fel az aranyrőpöt, majd nézzünk be a barlangba a 20 éve ott álló remetéhez. Kérdezzük ki, hogy mit csinál itt, mit tud a taranyról és a erőkötökről (1, 3, 1, 3, 3, 2, 1), mire elmondja, hogy réges-régen, egy napon nem tudta elhagyni a helyi környéket, mert fel vatta körül. Ez lehet a varázspoz, melyet apánk és Wai-Yau emelt annak idején. Elmondja, hogy apyavak szarint 3 erőköt kell Sarwa magyammósítéséhez, mások szerint elég egy. Beszélgetés után irány a hgyzműsítés. A Shok faszke

kalitkányvából deríthetjük ki: vad, leg, beef stew. Bent dobjuk a agyagot a magok melle, akiket lávázázó szarva, majd irány a jobb oldalra ajtó. Sarwa szabályok haladunk el a zenabozsai és a kék követ, melyet megajtozhatunk és vehetünk el tárgykébből. Következé helyszín jöhö Sarwa laboratóriuma. A gonoszokdó köztől szívjuk ki a magokos erőt a kék követ, majd rakjuk el. Kojuk fel az asztalra a flasket, majd tegyük a sarvacsat alá, és nyissuk meg. Miután megtalált a szép zöld lártyal, tegyük el. Nyissuk ki a katrekat, melyből egy elő-

kalitkányvából deríthetjük ki: vad, leg, beef stew. Bent dobjuk a agyagot a magok melle, akiket lávázázó szarva, majd irány a jobb oldalra ajtó. Sarwa szabályok haladunk el a zenabozsai és a kék követ, melyet megajtozhatunk és vehetünk el tárgykébből. Következé helyszín jöhö Sarwa laboratóriuma. A gonoszokdó köztől szívjuk ki a magokos erőt a kék követ, majd rakjuk el. Kojuk fel az asztalra a flasket, majd tegyük a sarvacsat alá, és nyissuk meg. Miután megtalált a szép zöld lártyal, tegyük el. Nyissuk ki a katrekat, melyből egy elő-

kalitkányvából deríthetjük ki: vad, leg, beef stew. Bent dobjuk a agyagot a magok melle, akiket lávázázó szarva, majd irány a jobb oldalra ajtó. Sarwa szabályok haladunk el a zenabozsai és a kék követ, melyet megajtozhatunk és vehetünk el tárgykébből. Következé helyszín jöhö Sarwa laboratóriuma. A gonoszokdó köztől szívjuk ki a magokos erőt a kék követ, majd rakjuk el. Kojuk fel az asztalra a flasket, majd tegyük a sarvacsat alá, és nyissuk meg. Miután megtalált a szép zöld lártyal, tegyük el. Nyissuk ki a katrekat, melyből egy elő-

kénytelen elhagyni azt a dimenziót - örökre!

Nagy kalendarrak beülhetek, hogy végre sikerrel belejünk a játékok, de szó sincs arról, jó ha a feladat tartunk. Egy kis közönyt tudunkra adja, hogy a királyi család egy kis színészkedéssel minket, egy egyszerű alakváltástól hajtottat a király bérébe, s a halunkhoz is bevonták, hogy mi vagyunk a király, s közben a valódi királyt elrejtették. A sárkány hamoculus után tudtukra kiderültünk, akart, ám a nagy dimenziókat csak most kezdődnek: az igazi királyt el akarták tolni belől, majd elhíresztelték, hogy meghalt a kiderítés közben, majd Mocmora, a király helyjé kerülő a trónra kedves anyánk segítségével. Fiuma, a király felesége természetesen a hártában vigáz.

Na de beszéljünk vissza a taranyba: szedjük össze a feladat

a fekete szférakövet, a ládából a sámánfejleszt és a kristálygömböt, és a falat szedjük le a tényleget. Hagyjuk el a toronyt örökre. A szerepeltető a Shok most már átment a nagy másik oldalra, ahol egy szakadék tőnag benne jénádnagy kőszőlővel. Vegyük elő a Sannu szabóját elhozott tényleget, nézzük meg rajzolja le a rajta látható utat, s annak alapján ugratunk asztalról asztalra, a Shok fészéig. A fészékben egy övre lenlök, miután eltalálunkjuk

megjelenik a Shok, és elmeséli, hogy évek óta vár a házra, aki képes lesz átjutni az asztalra, és megszerzeni az övet. Most, hogy a prófécia beteljesült, megint az év huszadikára, emelylevel repülni lehet. Szarancsok földözés után öztűnk be a rematához, ahol Lianie fekszik halálakéval. Kérdezzük a rematától, hogy mit tehetünk Lianie érdekében (2). Elmeséli, hogy nem mi vagyunk a valódi király, csak egy alakváltozó, aki tel győgyitani az atunnal. A mi atunnak a hoba, ami a tőlennak barlangjában szerettünk. Próbáljuk meggyógyítani Lianie-t, de az sajnos nem megy. A remato szerint csak magával és szarancsokkal sikerülhet... Haloz-

A kastély előtt egy érbe ütközünk, aki természetesen nem enged be, s a király anyja parancsára szöke lakozból, hisz azt híresztelték, hogy egy alakváltozó segíthet Sarwe-nek, hogy megölje a királyt (1, 3, 1, 4, 2). Bizonyítsuk be, hogy az alakváltozókat jószágok, s kintesszük el az aratót a sebet az atunnakkal. Magküzöni, de tudunkra adja, hogy nem engedhet be, ám a kőten keresztül lemehtünk a katókambókba, és bejuthatunk onnan a kastélyba (3). Végeztük visszaküri a többiét, hisz gyerekkora óta így szokták meg, s atunnak enged irány a sívágó, a Saphosok tanyára. A hámukba hovára csontok közül vegyünk el egyet, rajuk össze a tollakkal, majd a vortex-kó segítségével készítsünk belőle varázsszöveget. Keressük fel a Caliph-ot, mint a király barátja, s játsszunk vele, amíg kétszer nem nyerünk (2, 1). Ajándé-

kunk egy üveg sívágó! Így, és egy üveg Saphos Saphicil. Végeztük meg kell innunk egy pohárral Saphicil Caliph-ot, ami rák nézve oly keserves, hogy az atunnakkal kell győgyítani magunkat (heal myself). A ször előtől üldögél sámánok-nak adjuk oda a sámánfejleszt, mire elhisznek minket az asztalra (2, 1).

Az asztalon alázóir kőszőlőnek kell átugrálnunk, az a tényleg pont a tükörképe annak, amit a szakadék felett használtunk (ha egy papírra rajzoltuk fel a tényleget jó vastagon, elég a másik oldalát nézni, s látnuk a helyes irány). A következő helyszín egy kőgyökkel teli góvár, ahol a kristálygömb segítségével kell kinyitva válni, s ottküzni a másik oldalra (invok...). Végül egy nagy modorra találhatunk, aki azt a tojást őriz, amelybe a király hilkét zárták. A varázsszöveget, melyet csipogget, szívjuk ki a varázst a vortex-kóval, s mivel nem talál

emirre-lét, allegója a ragacsos kőszőlőjét, amit meg Caliph-tel nyarítunk. Amíg azon számcsag találgatunk el a tojást, s hagyuk a helyére a fekete szférakövet, melyet fahúján a valóde. Hagyjuk el az asztalt, s irány a Bryn-Fom.

Adjuk oda a békének a Caliph-tel nyeri legyeket, s így elaphatunk a Koronát. Máris mehatunk Shaban el Pato-ba.

Az akadékoskodó örökre tuk majuk a Caliph-tel származó ramok tüköt (jűtőkegy hatos meg ismert...). Majd a pohárkőszőlő után gyorsan győgyítsuk fel magunkat az atunnakkal (2, 2, 2, 2). Az álunk barlangjában ajóbb víziót láthatunk. Keressük meg a nagy zöld szörnyet, aki nem enged be az alakváltozókat falujába, s győgyítsuk meg az atunnal. Csoréba beenged, s a faluban találhatunk egy régi isme-

rőstünk. Majd tudjuk, hogy a király anyjának parancsára a katonák földölték a falat, minket keresve. Magköpjük a gyűrűnkkel, mely az alakváltozókatól kell, s most már indulhatunk a végül küzdelemre, a kastélyba.

Lebegjünk le a kőten (lebegjünk, hisz rajtuk van az év).

vegyük fel a páncérmét, majd vállozzunk delfinné a gyűrű segítségével (hílt into sea), s ösztünk el a börtön-höz, beszélgetünk a királylénygel (1, 1, 2). Arra östökkel bennünk, hogy sinünk felhozni a királyt.

Ösztünk vissza a kőten ajóhoz, s manjünk le a titkos ajón az atunnak levő terembe. A pallóra, melyen lejtünk, helyezzük el kis aranyszobrocskát, ha nem akarjuk kilyogtatni az irhánkat művészücskkel. Irány az északi

zik a sámánfejleszt Lianie-ra, majd mondjuk a következő szöveget (ahhoz kellünk a jűk elején olvasott szarancsok mondatok a könyvből): THOU ART A ROSE - BUT NOT FOR NO ROSE AS FAIR DID EVER GROW IN ANY LAND! Most már képesek vagyunk meggyógyítani Lianie-t az atunnakkal, s jűhet egy rövidke mese a rematától: elmondja, hogy a valójába Ner Tom, az udvari mágus, aki a király képara alakított minket a király anyjának kőszőlő parancsára. A király most a katókambókban fekszik, s a lelke az asztalra. Lianie a búcsúparci mellé ád egy papírt, melyen a kastély alatti katókambókban élő fenevad neve szerepel. Irány tovább a kastély!

ÉRTÉKELŐ

	grafika	87%
	hang/zene	71%
	kezelhetőség	85%
	kihívás	85%

ÖSSZSZATÁS

86%

TESZTELVE: PC CD
VERZIÓ: PC CD

ajó, ahol a fenavod tanyozik. Olvassuk fel Lianie papírjával a szörny nevét, amittl meggyőzzük, és beenged a jég-barlangba, ahol a királyt befagyasztották. Váhozzunk macsó, és húzzuk le a talapatról a hármasú királyt, majd adjuk vissza a hilkét (1). Nyissuk ki a vasajtót, a folyosón nyomjuk meg a gombot, és vegyük fel a békéket szarati koronát. A tárgyaltóbb lyukadunk ki, s jűhet is a végül leszármak, amihet a kardunkra, a Lianie-től kapott amulettinkre és persze a jűzen asztalra lesz szükségünk. K.G.

KASTÉLY



Megvásárolható minden 576 KByte shopban illetve megrendelhető az újság címén.

Meglepetésként KIKUGI



TETRAIS

Kiadja az 576 KByte

576 KByte SHOP

HELY, Ahol JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

TOVÁBBI BOLTJAINK

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415**



**BUDAPEST,
Kassák L. u. 64.
SZEGED,
Dugonics u. 9/a**

**PÉCS,
Teréz u. 15.
SZOMBATHELY,
Szent Márton út 33.**

**KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.**

**VESZPRÉM,
HaszKová út 18/G**

**GYÖNGYÖS,
Zrínyi út 12.**

**EGER,
Katona tér 1-3.**

**SALGÓTARJÁN,
Főtér 1.**

**SZOLNOK,
SÁRVÁRI KRT. 2.**

**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96) - 322-151**



M I N D E N

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL